AMIGA Style

BROJ 7. • JUL 1994. • CENA 4,- DIN

KO SVE KORISTI AMIGU?

ŠTA IMA NOVO OD PROGRAMA?

DISKETA I SVE O NJOJ

ZAŠTO PROGRAMIRATI U C-U?

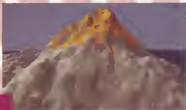
NOVE I STARE IGRE

IGRE NA TABLI: BATTLE TECH

ART



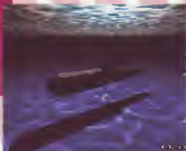
Sword Of Thunder - ALPHA STUDIO



Golden Mountain - Nebojša ČUKARIĆ



Jabuka - Ljubomir MILAČIĆ



Podmornica - Dragan JAKOVLJEVIĆ

AMIGA

Radni sto - Robert KULIBAN





Pozicija - Damir MEŠTROVIĆ

AMIGA Style

Prvi domaći časopis
namenjen ljubiteljima Amige
Broj 7, Jul 1994.

Glavni i odgovorni urednik
Daniel Šendula

Uredništvo
Aleksandar Puškaš
(zamenik glavnog urednika)
Pavle Vukadinović
(urednik igara)
Vladimir Pudar
(urednik za tekstove)
Bojan Parabucki
(urednik video strana)
Ljubomir Milačić
(urednik art strane)

Tehnički urednik
Smail Ališić

Ilustracije
Robert Kiban

Action Replay III.
Miodrag Dragić

Stručni saradnici
Branko Ćirović
Marin Gašpar
Veljko Vuković
Boris Zatežić
Ivan Zaviš
Damir Meštrović
Ivan Antić
Jovan Vukajlović
Irfan Ališić

Lektor i korektor
Vilma Beker-Gaćeša

Marketing
Milan Božić

Sekretarica
Anika Varga

Telefoni Redakcije
021/ 56-742
20-955 od 9-16 časova

Adresa redakcije
Amiga Style
Vojvode Mišića 1/52
21000 Novi Sad

Grafička priprema
Scan Studio, Novi Sad

Izdaje
CP Systems
Novi Sad, tel.: 021/623-326
Direktor Srđan Jovanović

Štampa
Forum, Novi Sad

Poštovani čitaoci,

Sedmi broj Amiga Style-a, koji je pred vama, pokazuje da i dalje ima dovoljno ljudi koji žele i mogu da daju svoj doprinos popularizaciji Amige. Ovo demantuje sve glasine da je Amiga Style prestao da postoji.

Pauza u izlaženju produkt je uslova u kojima živimo i radimo a posledice su velika praznina na Amiga sceni kod nas.

Onima kojima to nije jasno evo kratkog objašnjanje kako mehanizam inflacije deluje na traženu robu kao što je ovaj naš i vaš časopis. Broj koji uz vašu svesrdnu pomoć pripremimo u Redakciji i za čiju je grafičku pripremu i štampanje potrebno popriličnо novca, po izlasku iz štampe čeka distributivne (paukova) mreža. Kada se u nju uplete tiraž našeg časopisa, informacija o tome koliko ja primeraka prodato i koliko bi novca trebalo da se vrati da bi se platili troškovi pre svega pripreme i izlaženja sledećeg broja, najblaže rečeno nije nam dostupna. U međuvremenu, govorimo o vremenu prošlom (nadamo se ne i budućem), inflacija čini svoje. Sav (verujte skoro sav) novac od prodatog izdanja podele država i organizacija koja plasira časopis na tržište. Ono što nam se vrati nije dovoljno ni za pokrivanje troškova grafička priprema. Sledeći korak ja, pored samoodricanja članova Redakcije, saradnika i onih u grafičkoj pripremi, da se traži onaj ko ja spreman da uloži novac za štampanje sledećeg broja uz stalnu nadu koja krasi optimiste da će od sledećeg broja biti bolje i da će konačno list početi da isplaćuje samog sebe. Svesni i svojih propusta, a i budućih mogućih uticaja okruženja, pripremili smo se da nadoknadimo propušteno.

Na žalost pošto su se tek nedevno stekli uslovi da Amiga Style izađe, nije bilo moguće napraviti potpuno nov broj, pa smo sa potrudili da osvežimo ovaj. Izvinjavamo se ako su neke od igara objavljene u ovom broju pomalo zastarele, već u sledećem broju biće objavljene najnovije.

Zahvaljujemo se svima koji su na bilo koji način pomogli, a posebno zahvaljujemo Milanu Starčeviću koji je uz nas od samog početka. Njegova stalna podrška i bodrenje, kao i ozbiljna kritika (kako pozitivna - tako i negativna) umnogome je održala postajanje lista. Ali nije sve bilo u rečima - treba spomanuti ustupanja najnovijih brojeva Amiga časopisa, softvera i hardvera, kao i gostovanja u emisiji.

Raduje činjenica da postoje entuzijesti koji nam stalno pomažu. Posebno, naravno, cenimo doprinos onih koji nisu izgubili veru u nas. Nejnoviji softver, vesti, događanja na raznim scenama oko Amige, razmena iskustava povodom hardvera načina prelaženja teških delova igara, kritike pojedinih članaka kao i kompletnog liste, prilozi za Art stranu - sve to doprinosižzanimljivosti, raznovrsnosti i konkretnosti lista. To što smo se selili iz jednih prostorija u druga, što smo pri tom bili prinuđeni da menjamo brojeve teletona, nija prekinulo kontakt se čitaocima. Uvek nam je drago da pomognemo koliko god to možemo, ali tekode de damo mogućnosti svima onima koji misla kao i mi - koji žele da svoje znanje podele sa drugima. Ako i Vi želite da pomognete, mislite de imate nešto zanimljivo što bi mogli napisati ili Vam treba neka pomoć - javite se! Očekujemo Vas.

Uredništvo

SADRŽAJ

JOŠ JEDNA ZANIMLJIVOST

Deniel Šendule

Tokom ovog vremene dok nismo bili zajedno, do ruku su nam došli i neki pnmerci Amiga Report časopisa koji izlazi isključivo elektronskim putem (nalazi se ne dosta BBS-ova širom Amerike I Evrope, e može se dobijati I elektronskom poštom). Jedan članak je posebno zanimljiv jer sadrži I deo (updete) liste poznatih Amige korisnika (List of Famous Amige Uses) koju pravi David Tiberio, e originalno je izdata u Amiga/Toaster
Online Reference Manual-u.
Ovde objavljujemo taj deo liste:

Motorola, Inc.
Used to broadcast data to various production plants. Used in fabrication, test floor, and bum-in areas. Control room consists of various Amigas and Toasters.

Remeund *Orlogestaejon, nevy base, northern Norway.*
Amige 3000 and Scala used for internal television broadcasting.

Rutgers University, New Jerey.
Rutgers Video Yearbook created using Amigas. Used for desktop publishing for order forms, video covers, etc. Produced by KnightVision Productions.

Slovene Nationel Television, Meribor, Slovenia.
Amiga controlled video wall. Amiga produced computer game on videowall. Amiga produced opennings and commercials.

„Studio 3", Polish Television, channel 25.
Video Toaster used for video effects. Also used for commercials. Airs Saturdey and Sunday 6pm-7pm.

University of Floride, Gaineeville, Floride.
Student ID's digitized and pnnted using networked Amiga 2000's.

WMGM NBC In Wildwood/Atlentic City, NJ, Bill Cemarota, Art Director.
Graphics used in newscasts, promotions, and station identification.

Wolverhampton Wenderers FC, soccer club.
Two large Amiga controlled video walls.

World Finenciel Center, New York City, New York.
Information kiosks controlled using Scala.

Takode pored liste stoji i poziv za njenim proširivenjem. Evo gde možete posiati svoj doprinos Amige svetu:

Aree52, 6 Lodge Lane, Eest Setauket Ny11733, USA
Telefonom ili faxom na: (516) 476-1615 (naravno uz obavezni pozivni za Ameriku - 991).

Svi oni koji mogu de se služe elektronskom poštom treba de pišu na: dtiberio@libserv1.ic.sunysb.edu.

Pored ovog članka bilo je uočljivo još ne par mesta Isticanje eutore tekstova da razne druge - čak konkurentske kompanije koriste Amigu u svojim razvojnim ili prezentacionim sistemima. Tako na primer spominje se da je IBM na CEBIT-u u Henoveru koristio Amige za prezentaciju svojih OS/2 sisteme. Apple je koristio Amigu 2000 za kontrolu video sekvenci ne Mac-World sajmu. Neki od prolaznika je spazio Amigu „Iza zavesa". SEGA je jedne od veoma popularnih igrečkih konzole danas. Malo ljudi zne de je originalni softver za razvoj bio ne specijalnoj expansion kartici ne Amigi 500. To je zbog toge što Amige ima vrlo slične specifikacije kao I SEGA Genesis konzola. Interesantan podatak je i de je Filips koristio Amige za razvoj softvere za CD-I interaktivne sistema, kao i za istraživanje u oblasti LCD displeja u Holandiji.

Sve u svemu, bez obzira što mnogi poriču upotrebljivost Amige računara, same činjenice govore u Amiginu korist. Šta je, zapravo, po sredi, odlučite sami!

CGA → Amiga

ili: kako od ničega napraviti nešto

Nebojša Nikolaidis

Monitor. Kako to lepo zvuči...

Jesta, ali . Imamo li para da sebi priuštimo jednu takvu lapotu? Po svoj prilici, teško Dakle, osuđeni smo - na računajući arećna vlasnike novih Amiga - na nepraktičnu izraslinu u vidu RF-modulatora na RGB izlazu našeg ljubljanog računara: o kvalitetu slika našeg dobrog, starog - i, uzgred, već jednom nogom u grobu - TV prijemnika da i na govorimo.

Može li bolje? E... može, naravno, ali da ne buda skupo? Moža i to!

Priča: U davna, pradavna vremena, u nama „amigistima" dalekoj i stranoj kompjuterskoj galaksiji - zvanoj svet PC kompatibilaca - postojao je standard koga se danse ponosni vlasnici S-VGA kartica sa stidom i nelagodnošću sećaju Na možemo im zameriti, dotičan proizvod velikog plavog IBM-a zvao sa CGA, se maksimalnom rezolucijom, ako se dobro sećam, od 640 sa 200 tačaka i 2 boja iz moćne palete od 16, ili, za ljubitelja dobra grafike - HAI - 320 sa 200 tačaka i cele 4 boja iz gora navedena bogate palate (uzgred, nija IBM plav, on je poplaveo... od muke).

Ovo čudo tehnika radilo ja u tzv. digitalnom režimu rada. Karakteristika ovog režima jesta da se boja na ekranu na manja linearno, se promenom nivoa signala iz računara - kao što radi analogni režim - već u koracima, pri čemu će boja na ekranu biti nepromenjena ave dok aa nivo signala iz računara nalazi u odredenim granicama; ako pomislite da ja stvar kompilkovanija od analogne , u pravu ste.

Šta je time dobljeno, pitate se vi? Teoretski, slika je stabilnija po pitanju boja, jer sitna promena nivoa izlaznog signala računara, eventualno uzrokovana zagrevanjem elamenata i sl., neće promeniti prikaz na ekranu.

Rekoh: teoretski. U praksi prednosti i nema - ali zato ima mana, i to krupnih. Najznačajnija je, naravno, ograničenje broja boja. Uprošćeno rečeno, pri linearnom (analognom) prelazu između bela i crna možemo smestiti skoro neograničeno mnogo nijansi... Kod digitalnog prelaza, broj ja konačan - i više od toga; najbolje što ja po tom pitanju uređeno u komercijalna svrha jeste EGA standard - se cela 64 boja u paleti. Nije mnogo, složićete sa. U krajnjoj liniji, i PC svet je na kraju, VGA standardom, progledao analogno.

U našim PC krugovima, u eri pre-VGA kartica i ekrana, ubedljivo najpopularnija stvar bila je monohromatski Herkules standard. Monohromatski – kako to sumorno zvuči... Ali, bilo je i dosta CGA konfiguracija. Tu je naša šansa. Jeste li u stanju da za male pare - možda i besplatno - stavite ruku na jedan CGA monitor? Ako jeste, čitajte dalje, ako niste - sorry.

Evo u čemu je stvar: CGA standard koristi istu horizontalnu i vertikalnu frekvenciju kao i Amiga, jedino što treba uraditi jesta prilagoditi digitalnu skalamenju analognom režimu reda, usput invertovati (tj. obrnuti) sinhronizaciju i... Imamo 80 kolona u redu, jasno i čitljivo! Milina jedna.

Analogni sklop potreban za ovu mutaciju u stvari ja prilično jednostavan i na zahteva nikakva posebna dalove - ako sa i malo bavite elektronikom, sva je prilika da ih već imate sva. U suprotnom, pored delova dobro će vam doći i prisustvo nekog bolja upućenog u mala tajne elektronike - tek da sa nađa. Uostalom, pogledajte šemu.

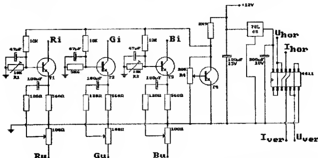
Sledi i objašnjenja.

Za početak, tabela delova:

- tranzistori BC (bilo koji) 4 kom.
- otpornici 10K oma, 3 kom.
- otpornici 120 ome, 3 kom.
- otpornici 560 oma, 3 kom
- otpornik 5,6K oma, 1 kom.
- otpornik 3,9K oma, 1 kom.
- potenciometri 100 ome, 3 kom.
- potenciometri 10K oma, 2 kom.
- potanciometar 20K oma, 1 kom.
- elektroliti 100uF (napon nebitan), 3 kom
- elektroliti 47uF (napon nebitan), 3 kom
- elektrolit 200uF, 10V, 1 kom
- elektrolit 100uF, 25V, 1 kom
- IC 4011, 1 kom.
- regulator 78L05, 1 kom.
- parče univerzalne štampana ploče, alat. I to ja sve.

Prvo i najvažnije: tranzistori mogu biti bilo koji NPN tranzistori iz BC serija. Naravno, tranzistori T1, T2 i T3 moraju biti isti. Preporučljivo je izmeriti pojačanja većoj grupi istih tranzistora i odabreti 3 se najpribližnijim pojačanjem - mada nose istu oznaku, postoja neka sitna razlike (tolerancije) u pojačanju koja u ovom specifičnom slučaju mogu dovesti do nešto slabijeg kvaliteta slike.

(Nastavak na 6. strani)



(Nastavak sa 5. strane)

Ne monitoru morate neći originalni, digitalni sklop; ne mom monitoru (model „Victor 2107-2") ovaj sklop je posebno izveden, pe se lako locira. Na nekim drugim modelima će verovatno biti teže. Tu uskače pomenuti „profesionalec".

Ulaz iz računara u monitor (Ru, Gu i Bu) se preusmereva - umesto ne originalni, digitalni sklop, dovodi se ne ulaz našeg analognog sklopa. Digitalne ulaze sečemo. Sa druge strane, izlazi analognog (Ri, Gi i Bi), digitalnog sklope se PARALELNO vezuju - dakle, ne sečemo digitalni izlaz, to je zato što iz digitalnog sklopa i dalje uzimamo signal za gašenje ulaze itd.

Osim Ru, Gu i Bu, iz računare dobijamo još dva signala - horizontalnu i vertikalnu sinhronizaciju. One se, u principu, dovode tamo gde je na monitoru predviđeno i vezano. Ali, pošto Amiga ima „obmutu" sinhronizaciju od PC-a, potrebno je ubaciti jedan invertor - u našem slučaju kolo 4011. Dakle, horizontalna i vertikalne sinhronizacija iz Amige dovodi se na Uhor i U ver, e se Ihor i Iver se šalje tamo gde je predviđeno ne monitoru. Ah da: kolu 4011 treba obezbediti napajanje 5V - tu uskače regulator napona 78L05.

Postoji još jedan problem: konektor. Naime, konstruktori Amige su nas „usrećili" popriično retkim, 23-pinskim (D) muškim konektorom; dakle, za kabel nam treba 23-pinski ženski konektor. Je takav nisam uspeo de nađem pa sam isekao standardni 25-pinski. Nije najlepše za oko - ali lepo radi. U inostranstvu ih možete neći - recimo, u minhenskom Conrad-u, eko ste u stanju de putujete. Košte par meraka.

Što se rasporede pinove ne konektoru tiče, videćete u originalnoj knjizi „A500 Benutzerhandbuch" (pretpostavljam de većine „amigiste" kod nas im nemačku literaturu) koje se dobije uz Amigu. Za verziju 1.2 nalazi se u dodatku A, strane 13.

Uz sve to, potreban nam je i 5-žilni kabel sa oklopom - za R, G, B, HSync VSync i uzemljenje. Poslužiće nam dobro i originalni kabel uz monitor - ne računajući konektor koji moramo operisati.

Nemojte zaboraviti: monitor mora biti CGA, nikako EGA (ili sačuvaj Bože VGA). Jedino CGA monitor ime istu horizontalnu i vertikalnu frekvenciju (15.6 kHz i 50Hz). Može i autoswitch CGA-EGA monitor koji se sam prebacuje ne CGA mod kade se priključi ne Amigu.

I još nije kraj... Primetili ste de ne šemi ime nekoliko potenciometare, zar ne? Koje su prave vrednosti? Ne postoji pravilo, dakle: probom do savršenstva. Potenciometre ne ulazime podešavamo ne osećaj; ulazni signal ne sme biti ni preslab ni prezasićen. Rezultat ćete videti ne ekranu. Za tu priliku u dPaint-u uradite test-sliku se poljime zelene, plave i crvene boje. Pazite de vam kontrast i osvetljenje monitore budu ne sredini.

Amiga i animacija

Gladajući Snežanu i sadam patuljaka ili neki drugi Diznijev crtani film, mnogi od vas, koji znata crtati, poželeli su, ako na da nacrtaju, baram da učestvuju u stvaranju takvog animiranog filma

Ljubomir Milečić

Naravno, karta do Amerike je skupa e lokalne filmska preduzeća su ili ne izdisaju ili se redije bave snimanjem spotova novokomponovanih zvezde narodnog melosa. Te situacije nam ostavlja samo dve mogućnosti. Jedne je de sednemo i plećemo obeshrabreni do kraje života (ili sankcija), e druge da probamo sami de se snađemo sa onim što imamo. Na svu sreću, sve se rešava uz pomoć naše dobre prijeteljice, Amige.

Ako ste se odlučili za animaciju ne vašem kompjuteru, morate odebrati koju vrstu oživljavenja slika želite. Ako je to trodimenzionelni svet u realnom osvetljenju (koji ne zahteva crtačko znanje) u Real 3D-u ili imagine-u, sa 21 sličicom u sekundi, bez ponavljanje neke radnje (npr. hodanje), za film od 90 minuta vam treba 113400 sličica. To pomnoženo sa prosečnim računanjem slike od 48 sati (za profesionalni izgled filme, naravno ne Amigi 500) daje broj od 621 godine za završetak vašeg filme. Nisam ubrojao vreme koje vam je potrebno za pravljenje objekate koji bi se nalazili u vašim scenama. Nadam se de sam vas odvratio od ove vrsta animacije. Pametnije je de takve slike koristite kao pozadine u programu Deluxe Paint IV.

Light tabla

Sigurno ste nekad ne televiziji videli reportažu o nekoj velikoj školi crtanog filma (Disney Studios ili Zagrebačka škola crtanog filma), i primetili da su to obično velike prostorije sa puno stolova i crtača za njima. Svaki crtani film radi velike ekipa ljudi. Obično veliki crtači kao Disney ili Don Bluth, ne crtaju crteže između početnog i završnog pokreta, već to rede drugi. Dakle, crtani film je rezultat truda velika ekipe crtača predvođene glavnim, koji je u većini slučajeva i režiser. Moj vam je savet de sa sami ne upuštate u ovu avanturu, već sakupite ekipu koje će vam pomoći da relativno brzo završite svoje delo. Vaš deo posla neka bude dizajn scene, junaka i same režija. Ostatak ekipe neka rede ono što bi neki nazvali fizički deo posla. Sve što je potrebno sa vaše strane jeste da nacrtate početnu i krajnju fazu pokreta, e ostali neka rede međufaze. Ako radite u programu Deluxe Paint IV, to će vam omogućiti opciju Lighttable u meniju Effect. Ova opcija predstavlja kompjuterski ek-

Mesto opcije "Light"

Slika 1

Slika 2

vivalant crtaćeg stola u studiju. Međufaza pokreta se stvaraju tako što se crteži crtaju na providnim folijeme, pa crteč ima potpunu kontrolu nad budućim pokretom. Neima, on vidi sve njegove nacrtana faza. Na našem kompjuteru to se vidi kao slabije (u polutonovime) nacrtan crtež. Ali, da redom objasnim ovu opciju.

Podmeni

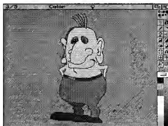
Prva naredba u ovom podmeniju je On/off. To je, kao što svi znamo, prekidač za ukljucivanje i isključivanje, a njen ekvivalent na tastaturi je tipka l. Sledeća je Merge koja vam omogućava da prebacita sadržaj svih crteža prikazanih Lighttable-om u trenutni redni ekran. Zatim sledi Dim, naredba koje vam pomaže de razlikujete koji je trenutni redni ekran. Jer, oni koji nisu aktivni prikazani su u e Next samo sledećeg (što je potrebno radi neknednog ubacivenja nekog crteža između dva postojeća). Ostaje nem samo još naredba Spara koje vam omogućava prikaz crteža koji se nelazi u Spere ekranu. To je jako dobro jer neke delove crteža možete diraktno precrtati i zatim skloniti taj ekran de vam ne smete. Naravno, sve ova naradbe možeta kombinovati međusobno.

Background

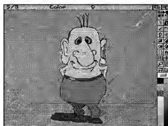
Ovo je jedna jako lepa opcija, a evo i zašto. Možete necrteti neku pozadinu i ovom naredbom je vezati uz svoju animaciju, tako da se sve što necrtate po toj pozadini može brisati i ponovo nacrtati bez njenog oštećivanje. Ona takođe ime svoj podmeni. Tu se nelazi naredbe Fix koje omogućave de u memoriji

Zaključak

Konsteći ova dve opcija, približavate se ozbiljnijem radu u oblasti enimacije. Pokreti oveko definisani i kontrolisani, biće mnogo finiji, prirodniji. Takode, u Deluxe Paint IV, keo što svi znamo, postoji i mogućnost da kompjuter sam izračuna neka animacije, ali samo po određenim putanjame dvodimenzionalno. Kombinovanjem ovih vrsta oživljevanja slika možete sebi uštedeti dosta truda. Ne žalost, necrtavši svoj film, niste skroz završili i posao oko njege. Sve to morete sliku po sliku snimiti ne filmsku treku ili ne S-Vhs ili Beta traku, te dodati i zvuk (što takođe radite na Amigi). Razmišljao sam o ideji da svi oni koje zanime animacije ove vrste probaju napraviti meli crtani film od recimo tri minu-



1, 2. i 3. slika animacija

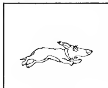


3., 4. i 5. slika animacija

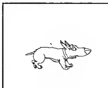
polutonovima, dok ja aktivni crtež jasan. Ona se dobija pritiskom na tastere alt i l. Naredba Two Back omogućeve nam da vidimo dva prethodna crtaža radi lakše kontrola pokreta i upoređivanja njegova brzine izvođenja. Ako nacrtate puno međufaza nekog pokreta, onda je njegovo izvođenje sporo, a ako ih ima malo, on je brz. Previous vam omogućava pojevijivanja sam prethodnog crteža, fiksirate pozadinu i tako dobijata ovo što sam već napisao. Korisna funkcija, ali na žalost dosta troši memoriju, tako de je skor neupotrebljiv za ona sa manja od 3 Mb. Zatim, naredba Frse koje oslobađa tu pozadinu ako želite neku izmenu ne njoj. I naredbe Lock fg, koje je slične neredbi Stencilu, a radi na tom principu da definiše Stencil oblastime u kojime je prethodno bile fiksirane pozadina.

ta, snima ge ne video traku i pošalju na našu edresu.

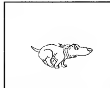
Najbolji radovi bili bi prikazani u emisiji „Mala tajna valikih majstora džojstika" koja se emituje svakog utorka na trećem kanelu u 17 časova. Voleo bih da pročitam vaše mišljenje o tome. Na kraju, ne zaboravite, sve se radi uz pomoć prijetelje i prijateljice. I imejte stila, Amiga Style-a.



Slika 3



Slika 4



Slika 5

AMIGA style

Art Department Professional

Art Department je izgledao kao običen konverter slika sa per opcija za njihovu obradu. Međutim, on je daleko od toga. Reč je o jednom od najboljih programa ze Amigu uopšte.

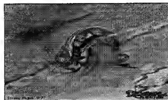
Daniel Šendula

Art Department Professional ili skraćeno **ADPro** je kompletna desktop laboratorija za obradu slika. Pored mogućnosti učitavanja i snimanja slika u raznim formatima zastupljenim u kompjuterskom svetu, poseduje efektna alatke za obradu tih slika (naravno na i crtanja - za sada u toj oblasti još uvek je neprikosnoven DPaint - ali izgleda na zadugo), kao i veoma moćan upravljački sistem. O čemu se zapravo radi?

Modularnost

ADPro je u potpunosti usvojio jednu od najznačajnijih tekovina kompjuterskog programiranja - modularnost. Sam program je samo obična školjka koja povezuje par vrlo značajnih elemenata. Svaka alika koja se učita radi obrada, istovremeno se pretvara u 24-bitnu aliku na kojoj će se vršiti obrada. Druga mogućnost je da se slika pretvori u 8-bitnu crno-belu sliku - zapravo 256 nijansi sive. Takva 24-bitna color slika (ili 8-bitna crno-bela) može se prikazati i na ekranu, ali a tim da je **ADPro** prvo pretvori u rezoluciju koju želimo, pa tek onda prikaže.

Sve što je potrebno stavljeno je na jedan ekran u niskoj rezoluciji. Zapravo na nešto malo više od polovina tog ekrana. Reč je o sledećim celinama:



Primer TWIRL efekta

Color Controls

Ove opcija su „ugrađene" u sam **ADPro**. Na raspolaganju su nam opcija za sređivanja palate zasebno, balans boja na učitanoj slici i slično. Jedna od najkorišćenijih opcija je i mogućnost „zaključavanja" palete, tako da prilikom prikazivanja slike **ADPro** će se truditi da sliku smesti u one boja koje su mu na raspolaganju.

Screen Controls

Ovda su smeštena opcije koje direktno određuju način ispisivanja slika, koja se obrađuje, na ekranu. Možemo podešavati horizontalnu i vertikalnu razoluciju kao i veličinu ekrana (overscan ili na), broj boja i način prikazivanja tih boja (2 od 256 boja, HAM, HalfBright, HAM8 .. već u zavisnosti koji čip set imamo na raspolaganju), i ono najzanimljivija - način **dithering-a**. To je na doknađivanje nedostatka broja boja, sa raznim uzorcima koji sadrža pomešana bliska, postojeća boja u paleti dajući utisak većeg broja prikazanih boja (opcija je poznata iz DPaint-a, samo što je ovda data mogućnost korisniku da izabere najpnkladniji način). 24-bitna slika se prikazuje tako što **ADPro** pronađa najpnkladniju paletu (osim ako paleta nija unapred striktno zadata), zatim primeni **dithering** (ako je uključen - ako nija iscrtavanja slika je mnogo brža), i prikaža je na ekranu. Ako je kojim slučajem slika veća od određene rezolucije, onda ća dozvoliti mogućnost da se sa kursorskim tasterima možemo pomerati po slici. Treba dodati i ostavljenu mogućnost da se slika prikazuju koristeći sistemske „monitore".

Pored tog dala o kontrolama slike nalaze se i informacije o slici. U kojoj je rezoluciji (širina i visina), da li je pretvorena u 24-bitnu sliku, da li je pretvorena u sliku za prikaz na ekranu i sl.



TWIRL efekat

Učitavanje i snimanje

Za učitavanje i snimanje slika postoji veliki broj modula koji se isporučuju uz sam **ADPro**, i jedan manji broj modula koja su napravili nezavisni proizvođači, uglavnom za svoj hardver. Tako da **ADPro** bez problema može učitavati standardne **IFF, GIF, PCX, JPEG, HAME, Sculpt, Bitmap** i slične standardne formate; formate koji podržavaju softver uz razna hardverska dodatka (recimo **Framegrabbar**); zatim može raditi kao **Screengrabber** - da pokupi bilo koji trenutno otvoreni ekran u sistemu (pa čak i posebno pointer!); može uzeti sliku koju je u **Clipboard** stavio neki drugi programski paket ili iz sopstvenog privremenog bafera (temp). Moguće je takođe učitavati i animaciju. Zapravo, učitava se jedna po jedna slika, ali sam modul vodi računa da se slika učitavaju redom - nse lišava potrebe da animaciju snimamo kao pojedinačna slike i da pamtimo do koje slike smo stigli.

Kod snimanja obično je moguća izabrati šta je to što želimo snimiti - 24-bitna slika, slika koju je **ADPro** preračunao u format koji smo želeli, ili slika koju smo malopre videli na ekranu. Naravno, moduli za snimanje podržavaju sva što je moguće kod modula za čitanje, ali i neke dodatne stvari. Recimo, modul koji umesto da sliku snima na disk, štampaju je na, iz preferencesa postavljenom, štampaču; modul koji snima sliku u **postscript** formatu; modul koji vrši separaciju slike na **RGB, CMY** ili **CMYK** komponente. Kod specijalnih grafičkih kartica za Amigu (**Opal Vision** na primer) slika se prikazuje na ekranu baš uz pomoć **Save** modula.

Image Operators

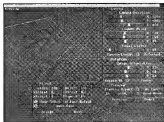
Ovo je najzanimljiviji deo programa. Broj modula iz verzije u verziju ADPro-a neprekidno raste, pa samim tim i upotrebljivost programa. Najjednostavniji operatori su za odsecanje nepotrebnih krajeva slike (smanjivanje horizontalne i vertikalne rezolucije), skaliranje (povećavanje i smanjivanje slike - procentualno i apsolutno u pikselima), pomeranje slike, crtanje pravougaonika, ispis teksta, razni filteri, pretvaranje kolor slike u crno-belu i obratno, pravljenje negativa, rotiranje slike za 180 stepeni oko x i y ose, i sl.

Mnogo zanimljiviji operatori su: **Antique** - koji sređuje boje da slike izgleda kao iz antičkog doba, **Collapse, Perspective, Polar-Mosaic, Refract, Ripple, Rotate, Sphera, Twirl** i **Warp**

Collapse je efekat kao da se deo slike ekupije u jednu tačku Možemo odrediti centar kolapsa, jačinu, kao i poluprečnik dejstva.

Slično je i sa **Polar-Mosaic-om**. To je vrlo zanimljiv efekt koji je moguće videti i na jednoj od slika koje su date uz ovaj tekst Tu pored centra i poluprečnika i određujemo broj odsečaka.

Twirl je sličan sa prethodne dva, ali najefektniji. Reč je o vrtlogu. Moguće je deo slika izložiti efektu vrtloga Ovde je takođe bitno odrediti jačinu vrtloga, tj. da li će sa samo „malo" zavrnuti deo slike ili će napraviti više krugova.



Perspektiva

Kod ove tri efekta određuje se poluprečnik dejstva, ali i manji poluprečnik koji označava ne koji deo slike će se primeniti efekat bez čuvanja onoga što je bilo lepod. Na delu između manjeg i većeg poluprečnika provideće se i originalne slika. Reč je o svojevrsnom miksovanju - što sa više bližimo manjem poluprečniku, mesto originalnih piksele će zauzimati oni koji su „prošli" kroz efekt. Na raspolaganju su, takođe, i dva moda „preciznosti" rada: **Fast** i **High Quality**

Perspective je već viđene u **DPaint**-u, ali je ovde doterane. Korišćenje perspektive je jednostavno - dovoljno je odrediti koordinate kamera i objekta, zom, orijentaciju objekta, kao i kvalitet (**antialiasing**) rada.

Sphera je ono što je svako od nsa bar jednom poželeo da uradi što je moguće jednostavnije, ne petljajući se sa raznim ray-tracing programima. Vrlo je jednostavno postaviti zakrivljenost koliku želimo, odrediti kvalitet i dobiti zakrivljenu ili obmotanu sliku oko kugle

Ripple je takođe vrlo tražen efekat - talasanje. Moguće je postaviti više „izvora" talasa, za svaki odrediti trajanje, radijus, veličinu, fazu, period, način, kvalitet i slične stvari. Lako se se malo vežbe dobije željeni rezultat.

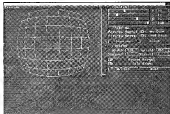
Refract je nešto što mnogo više spada u ray-tracing, ali bez obzira ne to odlično se uklapa u trodimenzionalnu obradu slike. Se prethodnim efektime moguće je načiniti čuda **Refract** kao ulaz zahteva sliku u istoj rezoluciji, indeks prelamanja i dubinu bazene Ono što se dobije je kao kade bi kroz ulaznu sliku gledali sliku koju upravo obrađujemo. Veoma interesantno!

Warp kao što i samo ime kaže, služi za rastezanje slike. Ovo već daleko zalazi u morphing. Kod **Warp-a** određujemo vektora rastezanja slike. Svaki vektor je definisan sa početnom i krajnjom tačkom, tako da su krajnjom tačkom u odnosu na početnu, zapravo, određeni pravac i intenzitet vektora Pored vektore određujemo i tačke ne slici koje će biti fiksirane. Sva sa može zamisliti kao gumirano platno, ali jako rastegljivo. Fiksirane tačke možemo posmatrati kao čiode, a vektore kao končiće prikačene ne određene masta ne slici koji zatežu sliku u nekom pravcu.

Pored ovih operatora, postoje i takozvani pseudo operatori. Reč je o malim **ARexx** programčićima, koji koriste usluge drugih operatora. Ravnopravno se koriste kao i pravi moduli operatora Pravi raj za kreativne!

Animacija

ADPro nije program koji direktno obrađuje animacije, ali to ne znači da je zbog toge osiromašen. Naprotiv! Složeni metod upravljenja **ADPro-om** preko **ARexx** porta čini ga jednim od najmoćnijih programa za obradu animacija ili slika spremnih



SPHERE efekat

za animaciju. Sve operatora možemo koristiti korišćenjem **ARexx** komandi, tako da je za pravljenje programčića koji će određeni operator ili, još lepše, operatore, kao i druge ovde navedene mogućnosti, primeniti ne svakoj sličici animacije.

Sa druge strane, lako je primeniti operatore kao što je, **ne primer, Twirl**, ne jednoj slici da bi se napravile animacije. Na prvoj slici primenićeno **Twirl** sa malim uglom, zatim ne sledećoj sa malo većim, i tako redom Krajnji efekat je da se ne slici stvara vir koji je perfektno animiran. Isto se može postići sa **Collapse. Sa Sphere** je moguće napraviti efekat obmotavanja slike oko kugle, sa **Perspective** animaciju pomeranje slika u perspektivi, sa **Ripple** talasanje slike itd. A tek šta se može dobiti kombinovanjem više ovakvih efekatal

Zaključak

ADpro je privilegija onih koji imaju dosta memorije. To mu je i jedna od najgorih mana Bez dva, tri i više megabajta slobodne memorije nije moguće napraviti mnogo toga Dobra stvar je da se **ADPro** savršeno slaže sa programčićem **Giga-Mem** koji ne Amigama sa MMU-om i hard diskom dodaje virtualnu memoriju.

Takođe, brža Amiga je dobrodošla, jer primane nekih efekata može da potraje. Brzine se može nadoknaditi **ARexx** programiranjem i ostavljanjem Amige da preko noći uradi ono najbitnije.

Ali, jednom kade shvatite sve mogućnosti i prednosti **ADPro-a**, brzo ćete naći načine de napravite dobru sredinu za rad sa njim. **ADPro** u rukama maštovitih postaje jedno vrlo opasno oružje u vodama desktop videa!

Zašto programirati u C-u?

Svrha ovog teksta je da pokušam da ljude koji se bave programiranjam na Amigi, ubedim da koriste ovaj programski jezik. Pri tome ću nastojati da ne budem subjaktivan, i da svoj stav što više argumantujam.

Branko Ćirović

Malo o istoriji C-a. C vuče korene iz programskih jezika BCPL-a i B. Razvio ga je Dennis M. Ritche 1978. godine, kao jezik za sistemsko programiranje UNIX operativnog sistema. Američki Nacionalni institut za standarda (ANSI) osnovao je 1983 god. komitet čiji je zadatak bio da standardizuje definiciju C-a, jer su različite verzije ovog programskog jezika unosile veliku pometnju. ANSI standard ili ANSI C odobren je tek 1988. godine. Amigini C programeri su to dobro osetili na svojoj koži, prelaskom sa Aztec C v3.6 ne verziju 5.0, koja je potpuno po ANSI standardu. Tako je bilo neophodno de sa skoro svaki source od v3.6, doradi za v5.0 (najčešći krivac su bili pointeri koji su se tako morali strože definisati). De spomenamo i C++ koji je razvio Bjarne Stroustrup, kao objektni C. C++ je kvalitativno novi jezik, mada se značajno oslanja ne sintaksu C-a. To je i uzrok za njegovo često poistovećivanje sa C-om. Tvrdnja kako je C++ samo prošireni C nisu ispravna. A u to ćete sa najbolje uveriti kad počnete da programirata u tom jeziku i uvidite koliko se mora menjati dosadašnji način mišljenja. C++-om se neću mnogo baviti, jer za sade za Amigu nije izašla ni jedna kvalitetne implamentacija C++, mada je bilo pokušaja od Latice-a i Maxon-a. Čuju se najeve de SAS sprema svoj C++, što je više nego dobra vest.

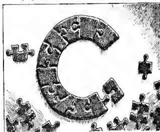
Kakav je to jezik?

C je programski jezik opšte namene. U literaturi možete naći razne kontradiktoma tvrdnja tipa de je C viši programski jezik ili tvrdnje da je C jezik relativno niskog nivoa.

C je relativno mali jezik, pa se može srazmerno brzo shvatiti i naučiti. C se koristi za pisanje kako operativnih sistema, tako i svih ostalih profesionalnih aplikacija.

C nudi pet različitih tipova podataka, znaci (char), celobrojne vrednosti (int), realni brojevi, tj. brojevi u pokretnom zarezu (float i double) i void (bilo koji tip podeteka). Naravno, ovim niste ograničeni. Uz to postoji i hijerarhije izvedenih tipova podataka kreiranih pokazivačima, poljime, strukturama i unijama.

C je i strukturni programski jezik. Nudi osnovne konstrukcije za kontrolu toka, grupisanje iskaza, donošenja odluka (if-else), izbor jednog od mnoštva mogućih slučajeva (switch), pravljenja petlja sa završnim testom na početku (while, for) ili na kraju (do), i ranim izlazom iz petlje (break).



Veliki broj aplikacija za Amigu pisan je u C-u. Takođe, i dao Amiginog operativnog sistema od verzije 2.0 piše se u C-u (do verzija 2.0 dos.library bila je napisana u BCPL-u). A danas ćete teško naići na neki veliki komercijelni program koji nija pisan u C-u.

Zašto C?

Ukoliko ste od onih kojima, u druženju se Amigom, programiranje čini najveće zadovoljstvo, ali i od onih koji imaju ideja, nejbolji alat za vas je C. A, evo i zašto.

Šta je najvažnije i šta se očekuje od jednog programskog jezika?

- Da produkuje brz i pouzdan kod,

- da se što optimalnije (maksimalne vrednost kriterijuma efikasnosti) programira u njemu,

- da je što univerzalniji, kako bi bio prenosiv na različite platforme (računara sa različitim operativnim sistemima, procesorima ili mikroprocesorima)

Po brzini, jedini ozbiljan konkurent C-u ja assembler, mada u C-u njegova promenjljiva možete deklarisati kao registra i upotrebiti razne optimalizacije koda, koje to čina mnogo bolje nego prosečan assemblerski programer. Ipak, ništa se na može porediti sa „ručnim radom" iskusnog programera u assembleru. Ukoliko assamblar ima prednosti u odnosu na prvi navedeni zahtev, tj. brzinu, C baca u zasenak tu njegovu prednost, drugim i trećim zahtevom. Zamislite samo, koliko glavobolju predstavlja assemblerskom programeru rad sa promanljivim u pokretnom zarezu, ili prenošenje Amiginog asemblerskog programa na neki drugi računar. Recimo, probajte de u mašinskom jeziku izvučeta treći koren iz nekog ne celog broja itd.

Većina savremenih operativnih sistema, u koje spada i Amigin OS, opremljena je svojim funkcijama za rad sa, recimo, nekim ulazno/izlaznim uređajima. Ne primer, u programu koji čita sa disk jedinice, i ne pročitana informacije šalja na serijski port, nećete morati da idata na nizak nivo programiranja ili da pišete neke superoptimizovene rutine, jer ih operativni sistem već ima gotove. Ako program koji koristi rutine operativnog sistema pišeta u assembleru, neće biti ništa brži od onog u C-u, jer oba izvršavaju iste rutina operativnog sistama.

Narevno, u C-u nećete moći de pišete onako lepe i brze intros, ili da pravite viruse koji žive u boot bloku di-

skete. Ali, ako pravite neku bazu podataka gde ima sortiranje, pretraživanje ili neki program za knjigovodstvo, matematiku itd., **C** je nezamenljive alatke za razvoj takvih programa. A ako vam nekad zatreba da taj svoj program prenesete na neki drugi operativni sistem, recimo pod Windows, to ćete moći uraditi za veoma kratko vreme. Jeste da na možete direktno na Windows prograuti Amigin **C** source, koji koristi usluga Workbench grafičkog operativnog sistema. Ali, taj program sigurno ima srce koje je najvažniji deo, a koje se retko oslenje ne usluga OS-a. Ostalo je samo školjka programe koje se da lako preurediti za neki drugi operativni sistem. Da bih ovo malo pojasnio, navodim sledeći primer. Recimo, napravili ste program za sortiranje podataka. On se na poziva iz **CLI**-a, već ima lapo uređenu školjku sa gedžetime, menijima i ostalim, što znači da se oslanja ne Amigin **WorkBench**. Takav program nećete moći direktno preneti ne drugi operativni sistem, ali srce tog programa je algoritam za sortiranje, pisan u **C**-u, i on će se bez problema prenati na drugu platformu.

Programski tekst u **C**-u je kraći od assemblerskog. Zbog toge je manji broj tehničkih grešaka u izvornom programu, a samim tim i kraće vreme testiranja i brža izrada programa. Odnosno, pisanje programe u **C**-u je optimalnije nego u assembleru.

Ako programirate u **C**-u, ne morate detaljno da poznajete hardver računara kako biste od svog programa dobili maksimum. Evo jednog primera koji ilustruje ovu moju tvrdnju. Imata program koji ste pisali u **C**-u na vašoj Amigi 500. Pošto ta Amige više nije mogla de zadovolji vaša apetite, nabavili ste Amigu 1200, sa matematičkim koprocesorom. Sad taj svoj program u **C**-u prekompajlirata navodeći nove opcija kompajleru, tj. da koristi instrukcije za MC68020 i matematički koprocesor. Tima dobijate program koji je brži za 3-10 puta. A da sta taj program pisali u assembleru, morali biste izvorni kod ručno doređivati. Uloženi trud u takvo dorađivanje nesrazmerno je veći od onog za rekompajliranje.

Što se tiče ostalih viših programskih jezika za Amigu, recimo **Pascal**-a, on se pojavio reletivno kasno, kade su se zainteresovani za programiranje već opredelili ili za **C** ili za assembler. A ni danas se Amiga na moža pohvaliti baš visokokvalitetnim **Pascal**-om. Kako po brzini tako i po ostalim parametrima, Pascal denas ne može de parira C-u ne samo ne Amigi, već ni ne drugim računarima.

Što se tiče **Basic**-a (pravog a na raznih game-maker-a, tipa **AMOS**), na Amigi se baš niau proslavili. Amigini **Basic**-i su bili prilično spori, e i do dana današnjeg nije se pojavio kvalitetan kompajler za **Basic**. Tako, programirajući u **Basic**-u, mogli ste praviti neke programe tipa horoskop, biontam, itd. A pri prvom ozbiljnijem zadetku gde je brzina bile potrebna, odustajali ste od **Basic**-a. Ukoliko se na slažete sa ovom mojom tvrdnjom, probate, recimo, napraviti program u **Basic**-u koji poredi sadržaja, dva duža fajle, ili, npr. program za sortiranja.

Jedan više nego bitan uslov za učenja nakog programskog jezika je i raspoloživa literature. Pored literature, tu su i primeri u programskom jeziku koji želimo de naučimo, jer se programski jezik najbolje uči iz njih. Do takvih primere nisam mogao lako de dodem za assembler, što je takode značajno uticalo na moju odluku za **C**. Pored knjiga „Programski jezik C" od Bralan W. Kernighan i Dennis M. Ritchie, svojevrsne biblija C-a, iako sam došao i do primera u **C**-u uz pomoć raznih BBS-ova ili prijatelja. To ja takoda doprinelo de se odlučim za **C**.

Koji je najbolji programski jezik, teško jer reći. Najbolji programski jezik je onej kojim se dobro služite i koji vam zadovoljeva potrebe. A ukoliko sa uz to, odlučite za C, napravili ste pun pogodak.

Rhinoceros BBS & Amiga Style

Sve vlasnike moderne obaveštavamo da je u saradnji sa najvećim novosadskim Rhinoceros BBS-om Redakcije časpisa „Amiga Style" već pet meseci ima specijalnu „Amiga Style" konferenciju, kao direktan vid podrške časopisu. To znači da sva vaša pitanja i predloge sada možete uputiti i elektronskim putem, tako da u najkraćem roku dobijete željene odgovore i najsvežija informacije u vezi vašeg omiljenog časopisa i Amige uopšte.

Prednosti modemskog načine komuniciranje su višestruke: privatna pošta, javne konferencije (između ostalih i „Amiga Style"), razmena iskustava sa ostalim vlasnicima Amiga, direktan kontakt sa uredništvom Amiga Style-a (BBS podrška), mogućnost interaktivnog razgovora sa ostalim korisnicima na liniji (Chat), direktorijumi sa fajlovima (veliki izbor Shareware i Utility programa za Amigu), bilteni, oglasni prostor, letnji popust, specijalne pogodnosti za pretplatnike Amiga Style-a i još mnogo toga.

Rhinoceros BBS ima 4 node (linije), a telefoni su (021) 350-751, 350-941 i 350-928 (non-stop).

Dobrodošli u svet modemskih komunikacija! Očekujemo vas na 300, 1200 i 2400 boda.

Vladimir Pudar

OS 2.0 ... OS 3.0 ... OS 2.0 ... OS 3.0 ... OS 2.0 ... OS 3.0 ...

Commodities

Pojavom verzije 36 operativnog sistema, zvanično nazvanog OS 2.0, korisnici Amige su dobili jedinstven način za dodavanje u svoje okruženje mnogih sitnica koje život znače.

Deniel Šendula

Jedne od novine OS 2.0 i svih viših je novi izgled Intuicije. To je ono što svako može primetiti, eli osim estetske neme naku veću upotrebnu vrednost. Naravno pored vizuelne estetike postoji još mnogo drugih detalja, koji su na neki način mnogo bliži astetici programiranja. Ovda će biti reči o novoj ideji za dodavanje malih i korisnih programčiće u sistem.

Commodities sistem kod Amiginog OS-a ne neki način predstavlje univerzalni način za dodavanje rezidentnih programa. Pod rezidentnim programime nisam mislio, kao što se obično misli, na programa koji preživljavaju reset, nago na programe koji kade se startuju ostaju u mamoriji i izvršavaju sa na poziv korisnika, ili se izvršavaju pri nekim događajuma od važnosti. U prathodnim verzijema operativnog sistama bilo je moguće uraditi nešto slično. Bilo je potrebno de naš program ostane u memoriji (ili de se startuje se Run komendom ili da sa program iskopire ne drugo mesto u memoriji i napravi novi proces koji će se izvršavati posla završetke onog kojeg smo prvobitno startovali) i de postavi InputEvantHandler negde ili pre ili posle intuicije (po prioritetu). Zatim de stelno skanire koji su tasten pritisnuti i izvršava našto u skladu se tim. Dosta komplikacije za progremere.

Sada commodities.library to redi za nas, ali i na samo to. Jednostavno se može odrediti koja je kombinacija tastera koja će probuditi naš program, lako je kontrolisati da li želimo de naš program i dalje radi ono za šta je namenjen, de prikaže prozor sa opcijame za setovanje ili treba de se završi i ukloni iz memorije i sl.

Workbench commodities

Kako vreme protiče teko je sve više komoditi programe ne respoleganju korisniku. Uz operetivni sistem se dobija par od kojih je nejznečajniji Exchange. To je na naki način kontrolni progrem kojim možemo pratiti rad ostalih komoditi progremćića trenutno startovanih. Exchange nem prikazuja spisek svih trenutno startovenih komoditije, omogućuje nem da vidimo opisni string svakog od njih, de zabranimo njihov red ne neko vrema (disable) ili da ga ponovo omogućimo (enable), de zatražimo da sa pokaže ili skloni interfejs (obično prozor sa opcijama datog komoditija).

Pored Exchange vrlo upotrabljivi i često korišćeni komodltiji su razni screen i mouse blanker-i. Na Workbench disketama se dobijaju odvojeno jeden jednostavan screen blanker i jedan jednostavan mouse blanker Screen blankar čuva fosfor monitora. To ja zgodno jer se dešava da kompjutar i monitor rade, a da trenutno niko na njega na obraća pažnju (vreme večere, nešto interesantno na talaviziji ili dosadan sagovornik na telefonu). Tada je bitno da se ekran zatemni de se ne bi fosfor ne ekrenu „oblikovao" (različito trošio) u zavisnosti od nejkorišćenijeg progreme - progrema koji je skoro stalno „ne ekrenu". Se druga strane pointer se uvek nelazi baš tamo gda ja pozicioniran kursor u našem takst editoru ili CLI prozoru. Baš mousa blanker služi za se isključi pointer kada se počnamo služiti tasteturom.

Vrlo zgodan komoditi je i ClickToFront. Služi de se prozor čiji se neki deo, nije bitno koji, vidi, dovede skroz gore. Dovoljno je da pritisnemo neki od šiftove (ranije definisenih) i uradimo dupli klik negda na tom prozoru i on će se pojaviti kao skroz gornji.

Drugi komoditi za rad sa intuicijom je i AutoPoint koji aktivire onej prozor nad kojim se nelazi - zeustevi pointer.

FKey i IHelp su dva komoditije od kojih se jedan dobija uz OS 2.0, e drugi uz OS 3.0, e služe za upravljanje intuicijom preko tastara. Za aktiviranje sledećeg prozora, za povaćavanje ili smanjivanje prozora, za dovodenje sledećeg ekrane ili prozora skroz napred, dok kod FKey-a možemo aktivirati i neka CLI ili ARexx komanda pomoću kombinacija tastere. Naravno sve te kombinecije se korisnički definišu.

YAK - Yet Another Commodity

Poslednji od komoditija koji se dobijaju uz Workbench ja NoCapsLock - komoditi koji služi za isključivenje funkcije caps lock tastera. Posla startovenje tog komoditija caps lock više ne vrši nikakvu funkciju. Nije previše korisno, ali ako stalno umesto „a" pritiskate caps

lock, može vas poštedeti dodatna nervoza.

Ostali komoditiji

Pored onih koje je Commodore isporučio na Workbench disketama, postoji još gomila drugih. Samo screen biankera ima više od deset. Ili su jadnostavni i ništa drugo na rada osim što zacrna akran, ili na crnoj pozadini iscrtavaju razne šara, zvezdice, puštaju jednostavne animacije, crtaju fraktale i slično.

CenterScreen komoditi služi da ae, pomoću određena kombinacije tastara, ekran koji je skroz nepred centrire po x osi kao što se moža učiniti iz Preferances-a.

Zatim, postoji više komoditije koji služa kao paleta, koje se otvaraju na bilo kom ekranu. ChangeColors i ColorSaver su samo neki od njih. LeftyMouse je popularan komoditi kod levaka. On zamenjuje funkciju levog i desnog dugmeta. Zgodno kada sa miš drži sa leve strana tastatura. MouseAccel služi kao ubrzivač miša. Ovaj komoditi ja zastareo kada je ta funkcija postala sastavni deo intuicije u OS 3.0.

NewShellCX aktivire novi CLI (Shell) pomoću kombinecije tastare. CloneCmdKeys komoditi dozvoljeve de se definišu tasteri kojime u CLI prozoru možemo iseći deo taksta u Clipboard, a zatim ga ne drugom mastu „zalapiti". Bez tog komoditija smo to redili isključivo sa desnim Amige tasterom i tasterima „c" i „v".

Pored FKey i iHelp komoditije postoji još i čitav niz eličnih kao što su Windowtool, WindowTiler, WindowShuffla, KCommodity, WizKey, Yak, WComm, itd. Svi oni imaju funkcije za rad sa intuicijom, naki manja, neki više funkcija. Naki imaju mogučnost da sa svim funkcijama dodele druga kombinecije tastera, dok su kod nekih te kombinecije fiksna.

Zatim tu au komoditi kao JbSpool koji služi za nedgledanje printanje dokumeneta. Exploda ulepševa intuiciju, to jest otvaranja prozora.

Vrio upotrebijiv komoditi ja GrabIFF. Kao što mu samo ima kaža moguće je sa njime pokupiti bilo koji ekran, prozor, deo ekrana ili čak pointer, i sve to na pritisak neka kombinacije tastara.

Interesantno je za šte aa sve može koristiti komoditi. Jedan od nečina je i kao zakrpa operativnom aistemu, kao na primer HDFixer. HDFixer omogućeva da se koristi HD drajv na nekim „doteranim" Amigame 3000. PatchOS dodaja mogućnost pristupa manijima preko kombinacije tastera (onim koji to nemaju predefinisano u samom meniju), omogućuje korišćenje „*" umesto standardnog Amiginog „#?" kod uzorka za fajlove i najzanimljivija za unos bilo kog ASCII znaka tipkanjem koda na numaričkoj tastaturi. Slično radi i AltQKey komoditi.

FontViewO ispisuja sa bilo kojim fontom, font se moža izabrati pomoću običnog rikvestera, sve ASCII karaktera. Izabiranjem nakog od prikazanih karaktera dobijemo ASCII vrednost i kojim sa kombinecijeme tastera može ispisati to slovo na ekranu.

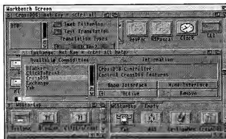
MultiClock, WorldTima i StarClock su različiti časovnici urađeni kao komoditi.

Interasantan komoditi je i PatchLace koji služi de sa ekreni koji su u Interlejsu otvore u NTSC nečinu prikazivanje slike. Tako sa smanjuje neprijetno treperenje.

LazyBench omogučuja de navedemo spisak aplikacija koja pozivamo jednostavnim manijem. To pomaža naročito korisnicima hard diska koji imaju gomila programa zatrpanih po raznim direktorijumime. LazyBench podržava potpuno filozofiju komoditije, tako de korisnik može de predefiniše razne parametre onako kako mu najviše odgovara.

Noisome omogućuje de sa prilikom pritiska tastera čuje neki zanimljiv sempl.

Neke komoditija nisem navodio na više masta iako bi možda bilo potrebno. Mnogi obuhvataju jedan veći broj funkcija koje i na moreju imeti puno toge zajedničkog. Rscimo, ima doste komoditije koji u sebi imaju i screen blanker. Jedan od najboljih primera svestranosti je Yak. On ima mogućnost de definiše tastera za rad sa prozorima (podaševanje veličina, manjanja aktivnog prozora, itd.); screen bianker; mouse blanker; redi slično što i NewShellCX, Noisoma, ClickToFront, s tim što ima i ClickToBack, AutoPoint, dodaju mogućnost pisanja „*" umasto „#?", i toma slično.



Exchange - Komandni program

PKludga ja komoditi pisan za OS 3.0. Njima ja moguće pretvoriti bilo koji ekren u bilo koji grefički mod trenutno dostupan. To je naročito zgodno za programe koji na znaju da otvora akran rezolucija 800 puta 600 piksela. Ekran se, po potrebi, automatski, prilikom prebacivanja u drugi grefički mod, „rasiza"-uja na pravu veličinu.

TWA pamti koji prozor ja poslednji bio aktivan na avakom ekranu posebno. Kade pralazimo sa ekrana na ekran, automatski ektivira prozor koji je zapamtio da je bio aktivan.

LockIt ja komoditi koji zaštićuje fajlova i direktorijuma od radoznelaca. Omogučuja da se pomoću običnog sistemskog rikvestare izaberu svi fajlovi i direktorijumi koji će biti zaštićeni.

Na vama ja da se odiučita da li ćete koristiti jedan komoditi koji asdrži više potrebnih funkcije, ili samo one jednostavna koji podržavaju samo po jednu funkciju.

Komoditi je korak napred ka konfomom sređivanju radna okoline. Programari operetivnog aisteme au napravili pun pogodak uspostavijejući komoditi standerda. Na to upučuje i ovoliki broj komoditi programčiće koji se mogu pronači tu oko nas.



Disketa

Kako napraviti svoj utility disk?

...ili kako se osloboditi gomile utility diskova na kojima se nalazi bar jedan veoma važan i bitan program...

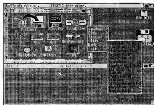
Bojan Parabucki

Da li vam se dasilo da sami sebe odlučno pogladete u ogledelu i priznate da se broj vaših utility diskova popeo na kritičan nivo, pa da konstatujete da ja krajnje vrame da nešto uradite? Da, ali šta, pitete se vi.

Naravno, vaš omiljeni časopis ne bi bio ono što jeste (ili... bio bi ono što nije), da vam na nudi sve informacija o tome kako napraviti svoj lični, najbolji, jedinstveni, originalni, neponovljivi utility disk na kome ćete na dodir miša imati sve ono što ste do sada učitevali sa nekoliko disketa.

Da biste počeli, neophodna vam ja jedne formatizovana i boot-abilna disketa. Ne primer, formetizovanjem u **XCopy**-ju disketa će automateki biti boot-abilna, dok je, recimo, u **DiskMasteru V1.4** potrebno uključiti gadžet **Install**.

Za sve „sistemska" disketa važe ista pravila, a to su imena direktorijuma u koje će biti smeštene naredbe koje se koriste u dos-u, biblioteke i dr. koja poziva sam sistem. Zbog toga ja neophodno napraviti pet direktorijuma čija ća imena biti: **S, C, Devs, L i Libs.** U nastavku teksta biće ukratko objašnjeno šta se otprilike nalazi u svakom od tih direktorijuma. **S** direktorijum trebe da sadrži fajl **StartUp-Sequence**. To ja tekst fajl koji sistem prvi učiteva odmah po boot-ovanju, jer se u njemu nalaze imena naredbi i programa koja će kompjuter redom izvršavati. U **Devs** direktorijumu se nalaze: device-ovi za paralelni, serijski port, za printer i dr., zatim **system-configuration** koji sa čita neposredno posle boot-ovanja i u kome se čuvaju informacija o bojama skrina, obliku pointera, odnosno sve ono što menjete u programu **Preferences**, zatim **MountList** i direktorijumi **Keymaps** i **Printers** u kojima su definicija za tastature i driver-i za štampača. **Libs** direktorijum se sastoji iz biblioteka koja koriste naredba dos-a i programi koja nameravate da stavite na svoj utility disk. U **L** direktorijumu moraju postojati: **Ram-Handler** (neophodan za inicijalizaciju **Ram Disk**-a), **Disk-Validator** (popravlja strukturu disketa kada doda do prekoračenja slobodnog prostora na disketi) i **Port-Handler** (upravlja **PAR:, SER:, PRT:** portovima). Na kraju je ostao još **C** direktorijum u kojem su naredba dos-a. Sada otprilika znate zbog čega morate imati sve ove direktorijume. Sve ove fajlova u principu ne morate imati na disketi ako ste sigurni da ih kompjuter neće koristiti (npr., ako namate modem, sigurno vam na treba **devs/serial.device**).



Izgled Utility diska

Pre nego što počnete snimanja fajlova na disketu, OBAVEZNO TREBA KOMPRESOVATI sve izvršne fajlove, jer će vam to znatno proširiti dosta ograničen kapacitet diskete.

Krenimo sa popunjavanjem **Devs** direktorijuma. Ukoliko planirate da koristite štampač, obavezno morate imati snimljen **parallel.device, printer.device**, a u printers direktorijumu treba da postoji vaš drivar za štampač. U **system-configuration**-u (koji trebe prekopirati sa druge diskete) nalazi se ime driver-a za štampač koji će kompjuter učitati neposredno pre štampanje, tako da je potrebno i pravilno podesiti parametre u **Preferences**-u. Ako vam odgovara drugačija definicija tastature (npr. da oznake na tasterima odgovaraju onoma što kucate), prekopirajte u vaš **Keymaps** direktorijum **devs/keymaps/d** sa recimo vaše **WorkBench** disketa. U **L** direktorijumu kopirate: **Ram-Handler, Disk-Validator** i **Port-Handler**. Precizan sadržaj **Libs** direktorijuma veome je diskutabilan, jer pored biblioteka kao što su **diskfont.library, info.library, icon.library,** morate da imete snimljena i sve biblioteke koja su neophodna onim programima koje nameravate da stavite na svoj utility. Ako su programi kompresovani, na treba zaboraviti ni biblioteka koje se koriste prilikom dekompresije, kao što ja **explode.library** i **PowerPacker.library.** Kod popunjavanja **C** direktorijuma postoje dva solucije. Prva je de prekopirate sa **WorkBench** disketa sva one programe za koja se nadate da ćete ih koristiti, a druga ja da na vaš utility disk instalirate **Shell V4.02A** koji sadrži većinu neredbi koja bi vam mogle biti potrebna. Osim standardnih neredbi koja će vam sigurno biti neophodne, postoje i one koja možete staviti da bi vam olakšala i ubrzala rad. Pre svega tu spada **FastLoader**, program koji kešira sardžaj diska i samim tim ubrzava rad čak i do 30 %, **DMouse**, koji ubrzava pointer, radi kao **ScreenBlank**-ar, **FastBlitter**, koji ubrzava rad **Blitter**-a, **VectorChecker**, koji ispisuja promenjene vektore, **Silicon Menus** koji otvara menije na mestu pointera, itd.

U osnovnom direktorijumu treba da snimite sve ona programe koja želite da sadrži vaš utility disk. Moj savet ja da obavezno imete snimljen jedan kopi program, program za kopiranje fajlove, tekst editor, virus kiler, kompresor i program za traženja slika i muzike iz memorije, tzv. **Ripper**.

Svaki utility disk karakteriše meni pomoću koga pozivate svaki od programa. Jedan od najprimitivnijih ja de u tekst editoru napravite spisak programe, ispišete ga naredbom **Type** i jednostavno ukucavate ime programa. Drugi način, malo elegantniji, jeste da se u programu sa kojim možete izvršiti predefiniciju tastature (npr. **SetKey** iz 1987. godine) jednostavno na-

pravite novu definiciju tastature i programa ćete pozivati pritiskom na jedan taster. U tom slučaju na zaboravite da u **StartUp-Sequance**-i definišeta novu tastaturu sa naredbom **SetMap** Najbolji način za pozivanje programa emo, normalno, ostavili za kraj. Ime programa koja treba zapamtiti ja **Mymanu**. Program vam omogućava da kreirafa menije koji će sa nalaziti iza tri **WorkBench** menija Osim standardnog meni pozivanje programa, postoji mogućnost pozivanja programa preko tastatura i fo kombinacijom dva tastara.

Da bi sve ovo funkcionisalo, potrebno je krairati **StartUp-Sequence**. U već snimijenom tekst editoru treba ispisati programe (jedan ispod drugog) koja želite da sa izvrše posla Boot-ovanja.

Pošto ae na disketi nalazi veoma mnogo fajlova, prilikom izlistavanja bićete prinuđeni da slušafa „preoravanje" vaše tek snimljena diskete, jer se fajlovi nalaze „razbacani" po njoj. Zbog toga vam topio preporučujem opciju **Optimize** u programu **XCopyPro**.

Šta ako nešto neća da radi? Normalno, konstetovaćemo da negde postoji neki problem.. U većini slučajeva ja potrebno iskopirati i neku bibliotaku u **Liba** ili naki device u **Davs** ili handler u **L** direktorijum. Najjednostavnija ja da pre učitavanja startujate program **SnoopDos** koji ća vam ispisati ime programa koji kompjuter traži da učita i izveštaj o toma da li je program uspešno učitan. To, normalno, važi i za biblioteke, handlar-e i device-ova.

Ovim ste svoju misiju uspešno završili. Sade vam još samo ostaja da sami aebi u ogledalu odlučno kažeta: „Da, ja znam KAKO SE PRAVI UTILITY DISK !!!"

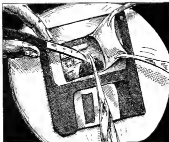
Prostor na disku

U nedostatku hard diska i raspoloživih (deviznih) sredstava ... (ili kako povećati kapscitet diskete i racionalnije iskoristiti postojeći)

Branislav Mikalački
Vojislav Toholj

Kao što ste u prethodnom broju mogli de pročitate kako de povećate slobodni prostor ne disketi (u tom slučaju Aztec C 5.0), ovde ćete moći da sazneta kako da to isto uradite i ne bilo kojoj drugoj. Kao što je već rečeno, moguće je neke fajlove na disketi „sažeti" na veličinu manju od njihove stvarne. To se, medjutim, odnosilo samo na izvršne fajlove - programe, koje je moguće pakovati sa nekim od mnogobrojnih kompresore (npr. **Imploder 4.0** ili **PowerPacker 4.0**). Sade se postavlje pitanje šta raditi sa takozvanim deta, kao i se ostalim sistemskim fajlovima (biblioteke, fontovi....). Pa, i njih možete takodje pakovati Sistemske fajlove najbolje pakujte sa Imploderom i to sa opcijom **Library**. Onda u **StartUp-Sequence** dodajte na početak i **ExplodeInit**. Evo šta se u stvari dešava. Program **ExplodeInit** će učitati u memoriju **explode.library** (koja, naravno, ne sme biti pakovane) i podesiti još po koji vektor. Tako će pri učitavanju nekog fajla koji je kompresovan sa **Imploderom** (sa opcijom **Library**), taj fajl biti automatski dekompresovan. I još jedna male napomena, **Imploder** pakuje samo izvršne fajlove!

Za ostale, ne izvršne, fajlove treba koristiti neki drugi fazon. Prva mogućnost je de se svi dale fajlovi kompresuju sa **PowerPacker**-om i da sa koristi **PowerPeckerPetcher**. Taj **PPPetcher** će sa zakačiti na neki vektor u sistemu i pri svakom učitavanju nekog fajla **PPP** će proveriti de li je reč o date fajlu kompresovanom **PowerPacker**-om i ako jeste, **PPP** će ge dekompresovati i proslediti programu koji ga učitava. Tu postoji jedno malo ograničenje: neće svi programi da rade sa **PPP**-om. Ne primer, uzmete par slika i kompresujete ih sa **PowerPacker**-om. Kada probate de ih učitata u **DPaint** (naravno, prethodno ste startovali **PPP**), a on je trenutno u nekoj rezoluciji koja je različita od rezolucije slike koju učitavate, onda će vaš Dpaint pitati da li želite da promenite rezoluciju. Vi, naravno, izaberete **Yes** i rezolucija se promeni, ali **DPaint** ne učita sliku! O čemu je reč? Naime, kada odaberete sliku koju hoćete de učitate, **DPeint** će otvoriti fajl se slikom i pogledati podatke o slici (rezolucija, broj boje ...). Zatim će vas, u slučaju da je trenutne rezolucija različita od one u kojoj je slika, pitati da li želite da promenite rezoluciju. Vi kažete **DA**. **DPeint** promeni rezoluciju i PONOVO počinje da učitava fajl. Sve je to u redu (i radi), ali kada vam je slika kompresovana sa **PowerPecker**-om i **PPP** je aktiviran, onda će pri prvom pozivu **PPP** učitati sliku, dekompresovati je. **DPaint** će pročitati par bajtova, i posle promene rezolucije opet hteti de čita isti fajl (sliku). Posle prvog pristupa fajlu, pošto ga je **PPP** dekompresovao, taj fajl (dekompresovani) biće izbrisan iz memorije! Ne znam de li je to neka greška u **PPPatcher-u** (ili sistemu), ali je tako. Tako ćete u **DPaintu**, posle promene rezolucije, morati još jednom da učitavate sliku. To baš i nije tako brzo ako uzmemo u obzir da **PowerPacker-u** treba doste vremena de sliku dekompresuje (bar 20-30% sporije od Impiodara).



Dosta o **PowerPacker-u**, pa da se bacimo na nešto drugo. Drugi metod je korišćenje takozvanih real-time kompresora/dekompresora. Za ove ste sigurno već čuli sa PC-a. Naime, pri snimanju fajlova na disk oni se kompresuju i snimaju takvi, a pri učitavanju se



Disketa

automatski dekompresuju. Program koji radi upravo to, zove se **EPU**. Uz njega ćeta dobiti i sve potrebne fajlove, koje trebe smestiti u odgovarajuće sistemske direktorijume (l, **libs**, **devs**...). Pre startovanje **EPU-a**, potrebno je da mu kažete koji device (**DF0**, **RAM**, **DH0**...) de koristi (i još po koji parametar, pogledajte **EPU.doc**). Tada će svaki fajl animan na zadsti uređaj biti kompresovan, e pri njegovom čitanju dekompresovan. Za to trebe malo više vremena na sporijim Amigama, dok se ne brzim skoro i ne primati. Inače, EPU za pakovanje, pored avojih, koristi i eksteme biblioteke za kompresovanje (**xprXXXX.library**). Praporučio bih **xprNUKE.library** pošto najbolje kompresuje.

I tako možeta spakovati i dve diskete ne jednu! Npr. include fajlovi iz **Aztec C**-a, 180kB u 108 fajlova, daju sa sabiti ne 70kB se **PowerPacker**-om ili 73kB se **EPU-om** (korišćenjem **Nuka biblioteke**). Takođe se ponake igrice (dve ili više) mogu smestiti na jednu disketu. (sad nastupa onaj drugi pisac !!!!)

Često aa pre neke igre, ili čak i programa, pojavljuju introi raznih grupa, damoi igara, najsve i sl. Gledenje tog „matarijale" posle četvrtog, petog puta može de dosedi. Brisanjem introa i svih fajlova koji idu uz intro (fontovi za intro, razna slika, moduli, itd.), može se doći do zavidna ušteda prostora. Ne primer, ne „Crazy Cars" - prvi disk, nalaze se naki intro, demo igra, pa tek onde sama igra. Brisanjem svih fajlova koji idu uz intro i demo, dobija se oko 400 KB, što je sasvim dovoljno za, na primer drugi disk od **Formule One Grand Prix** (prvi nije potreban, živi se i bez njegaj. Izvrše se neke „modifikacije" drugog diska (obrišu neki fajlovi, pa ostanu samo 2-3). Zatim se uzma **Titanice Cruncher**. Ovaj kompresor baš i nems naki vstiki stapen kompresije, ali ima drugu prednost. Kads se učitsva fajl komprseovsn Titanics-om, to se radi deo po deo (po 30-40 KB), pa sa taj deo dekompresuje i stavi u odredjeni deo memorije. Zatim se učita drugi deo, pa opet dekompresija, pa se nadovezuje na prvi deo u memoriji... Ono što se time dobija, jeste da se fajlovi od 450 KB pa na više, mogu kompresovati, e da se ne razmišlje da li će biti dovoljno memorije za dekompreeiju! Jedan od tih fajlova je i **F1GP**, a moža i stari **Reel 3d(v1.4)**. Program sa, možda, malo duže učitava, zato što se u isto vreme i dakompresuja. Ali, to ne smets kada sa vidi 120 KB slobodne memorije na disku! Tako prarađjeni prvi disk **Crazy Cers** se iskoristi i za **F1GP** - presnimita ona 3-4 fajla... Mani ja to jedva uspelo (nekih 1000 do 1500 bajtova je ostalo slobodno), ali... Ostala ja jedna PRAZNA disketa... A to ja 1.3 DM uštedjenog novca...

Po pitanju krančera, za sada stvari stoje ovako:

1) **Crunch Menie 2.0** (najbolji, za seda).

2) **Turbo Imploder 4.0** (sporiji od PP pri kompresiji, ali bolje kompresuje od PP, i brže dekompresuje).

3) **Power Packer 4.0** (dosta brz pri kompresiji, ali dugo dekompresuje).

4) **Titenics** (primetno sporiji i se manjom kompreeijom, ali mogu veći fajlovi).

A sada, naka čudne pojava. Desilo mi se u dve-tri primara:

– **Joytest**
– **Pro Tracker 2.1**
– **Pro tracker 3.1**

Probao sam različte kombinacije (sa **PP** i se **Imploderom**). Stvari stoje ovako:

– originalan **Pro Tracker** je oko 150-200 KB,
– **PP**-ovan je oko 90 KB,
– **Implodovan** je oko 80-85 KB, e ako ge prvo PP-ujete, pa zatim takvog **implodujete**, dobićeta fajl od oko 75-80 KB !!!!!

Isto tako se **Joytest**-om:

– original: 100 KB,
– **PP**: 10 KB - **Implodar**: 7 KB - **PP+Implodar**: 4 KB. Ko razume, shvetiće! Je to nisam mogeo de razumam...

Popravljanje disketa

Read/Write error – kako to grozno zvuči!

Aleksandar Puškaš

Sigurno vam se već mnogo puta dešavalo da aa prilikom rada sa disketama, koja aadrže neka veoma bitna podatke, pojavi rikvester sa porukom „Volume XXX has e **read/write error**". Uzroci ovoma mogu biti razni, pa tako i neki, sasvim banalni, kao što je zrnce prašine ne samom disku. Taj problem možete rešiti tako što ćete otvoriti metalni poklopac koji zatvara disketu. Drugom rukom okrećite sam disk i malo ga „produvajte". Ne prisustvo prašine na možemo nikako uticati, sem de redovno i temeljito čistimo prostor u kojem se nalazimo. Se druga strane, unutrašnjost flopi diske nismo u stenju da svaki čas čistkamo, a baš tamo može biti problam. To možeta zaključiti po tome što sa **read/write error** hronično ponavija posle svake diskata koju stavite u drajv. Tade vam na preostaje ništa drugo do da svoju Amigu otvorite i očistite unutrašnjost drajva. Ako se plašite da taj posao uradita sami, prepustite ga nekom prijatelju od poverenje ili nekom dobrom serviseru. Ako vam nedostaju i jedan i drugi, možeta, isto tako, nabaviti specijelnu disketu za čišćenje disketnih glava vašeg drajva. Može se koristiti i više puta. Praksa je pokazals da ja ponekad dovoljno disketu malo protresti, pa da sve opet buda OK.

Neki drugi uzrok „pokvarene diskete" bi bio taj, sko imata misdeg (starijeg) brata ili aesiru koji su totalni laici, pa ih nešto tera da malo čačnu prstime po unutrašnjosti. Takvoj disketi, najverovatnije, više nema apasa. Dakla, preporuka je da svoja diskete držite podelje od radoznalaca koji bi da ih pipkaju sa svih strana.

Ako vam se tresu ruka, može vem se desiti da vem disketa ispadne i tresna o veoma tvrd pod. Ako posle toga ćek izgubi i normalan oblik, to ne bi trabalo da vas začudi. Manje kvalitetne diskete mogu lako da prsnu ne pola. U svakom alučaju, postoji varovatnoća da ća podeci biti uništeni, a disketa trajno naupotrabljiva.

Šta god de vam se desi, možete pokušati da povratite podetke se takvih disketa koristeći neki program. Možeta pokušati se **DiskDoctor**-om, ali znajta da će on stvari prsviti na svoj nečin, pa vam preostaje samo de se nedste ds će popravka uspeti. Ono što vam mi preporučujemo, jeste program **FixDisk**. Ovaj koji ćemo površno opisati ja doste star (verzija 1.2), ali bitno ja da služi svrsi. Njime se disketa popravija, uglavnom, manuelno.

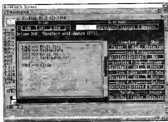
Pre nego što učitate **FixDisk**, obevezno napravite kopiju disketa koju žatita da popravite, za slučaj de se dsei nešto nepredvideno. Kada ga učitata, **FixDisk** će otvoriti prozor na **WorkBench** ekranu. Primetićete da se sve mogućnoeti, koja **FixDisk** pruža, nalaza na semom prozoru u obliku gadžeta. Postoji ssmo jedsn pull-down meni, u kome se nalaze dve opcija **Writa Enabla** i **Ignore Reed Errors**. Prvu trebs ds uključite. Ons će omogućiti pisanje po disku, e drugom, dozvoljevate programu da vas obeveštsva o greškame (**raed/write error**).

Ne delu prozora iznad kojeg piše **Drive**, nalaze se svi drajvovi koji su trenutno priključeni na vašu Amigu. Obično je to samo **DF0:**, dakle interni flopi drajv (za vlasnike hard diska **DH0:** itd.). Neposredno pored nalazi se

I sve o njoj

spisak načina na koji disketa može da se pretražuje, tj. **Scan mode**. To su: **All** (pretražuje se cela disketa), **Directory** (čita se samo direktorijum), **Deleted** (traže se izbrisani fajlovi), **Specify** (pretražuje se samo onaj deo diskete koji vi eksplicitno odredite). U našem slučaju treba da stoji **All**, jer nam je cilj da spasemo celu disketu, ako je to moguće.

Ubacite disketu u drajv i kliknite na **DF0:**. Sačekajte neko vreme da se pročita sadržaj diskete i pri tome obratite pažnju na eventualne greške koje se jave. To može biti običan **Checksum error**, i u tom slučaju pokušajte da popravite sa **Recover Track**. Neki opšti postupak ne postoji. Ako ne možete da popravite celu traku, potrudite se da to učinite (koristeći ponudane opcije) bar sa onim njenim delovima za koje je **CRC - BAD**, a **BMAP - ALLOC.** Ako ste to uspeli, vrlo je verovatno da su fajlovi ostali očuvani. To možete proveriti sa **Check files All**. Pokušajte sve da ih prekopirate, prvo na **RAM DISK:**, koristeći **Copy files All**, a zatim na neku drugu disketu. Ako želite da kopirate samo nekoliko fajlova, kliknite na **Copy files Selected**. Pre toga ih morate označiti. Višestruka selekcija fajlova se postiže pritiskom na levo dugme miša uz držanje **Shift** tastera.



Program ima još neke opcije, ali ove navedene uglavnom su dovoljne da spasete podatke. Ostale možete proučiti kasnije.

Na nekim disketama je struktura podataka toliko poremećena, da **FixDisk** ne može da počne rad, a da se ne izvrši **Validate**-iranje diskete. Ako program od vas to zatraži, obavezno mu dozvolite.

Može se desiti da je 40-ti sektor (**Root Block**) oštećen. Na njemu se nalaze važni podaci kao što su ime diskete, mapa slobodnog prostora na disku itd. To je najgore što vam se može desiti. **FixDisk** će vam dati priliku da stvar ručno popravite koliko možete. Ako u tome ne uspete, program će tražiti od vas da mu dopustite da od preostalih fajlova ponovo izgradi **Root Block**.

Postoji izvesni fleg na disketi koji pokazuje da li je njena mapa slobodnog prostora u redu ili ne. Nekada se dešava da umesto dve normalne vrednosti -1 i 0, postoji neka sasvim treća, nedefinisana vrednost. **FixDisk** će vas pitati šta u tom slučaju da radi. Vi mu, svakako, dozvolite da postavi jednu od dve korektne vrednosti. Posle toga kliknite na **Validate Disk**.

Ima još mogućih problema koji se kriju ispod poruke **read/write error**, ali su navedeni najčešći. Kao što smo već rekli, ne postoji nekakav opšti postupak kojeg se treba držati prilikom popravki grešaka na disketi. Važno je da one diskete, koje vam zadaju probleme, ponovo formatirate. Neke od njih mogu biti fizički oštećene, pa vam preostaju dve stvari. Ili da iskoristite neki program, kao što je **MerkBad**, koji će obeležiti loše sektore na disketi i omogućiti njeno normalno korišćenje, ili de celu disketu, u NBA stilu, zakucate u korpu za otpatke. Ako vam je **FixDisk** komplikovan, vi se onda držite starog, dobrog **DiskDoctor-a**. Sve u svemu, glavno pravilo je: „Pokušaj da sačuvaš sve što možeš, ali pre svega svoje živce".

Ne bacajte diskete...

...tek tako. Ako to već radite, neka ipak bude sa stilom.

Bojan Parabucki

Zamisiite situaciju... Krenuli ste da formatizujete data disketu nama svima toliko poznate merke NoNeme. Kako to obično biva, bar na jednom sektoru more da se javi greška pri verifikaciji i već čuvena poruka „Verify erorr (R/C)". Vi lagano prvi put pritiskate slovo R, pa drugi put, pe treći, pa. . U jednom momentu, kada je došlo do kuiminecije vašeg besa, energično vadite disketu iz drajva i u stilu u kome inače bacate frizbi, izbecujete disketu kroz otvoren prozor... Sada ćemo de vratimo sve ovo malo nazad, pre izbacivanja diskete. A, šta da je prozor bio zatvoren ?

U ovom tekstu ćemo razmotriti jednu od mogućih varijenti. Ako misite de ćete u nastavku čitati o tome kako zameniti razbijeno prozorsko staklo, varate se. Nastavak tekste pripada programu Quaterback Tools u kome je moguće vratiti već otpisane diskete u opticaj.

Poruka „Verify erorr" dobija se svaki put kada prilikom formatizovanja pročitani podaci ne odgovaraju snimljenim. Pošto mi radimo sa disketom na kojoj se sigurno javija verifikaciona greške, formatizovanje ćemo obaviti bez verifikacije. Sada treba učitati QBT. Po učitavenju, odmah treba ubaciti formatizovanu disketu i kliknuti na ime diskete. Od ponuđenih opcije koje vam QBT nudi, vi treba da izaberete Go to Volume Repair Menu, pa Find unreadable blocks, mark them „out of eervice". Posle toge treba ostaviti QBT da uredi svoje. A, šta on to u stvari „radi" ?

QBT će čitati blok po blok i „pamtiće" sve blokove koji su pod greškom. Kada „prođe" sve blokove, QBT će imati podatke o svim neispravnim blokovima. Sada sledi „prevek". Cilj ovakvog eređivanje strukture diskete je da u vašem radu ništa ne snima na blokove koji su pod greškom, pa će sam QBT na sve blokove „pod greškom" snimiti fajl bad blocks, tako da ćete smanjenjem kapaciteta diskete dobiti disketu na koju slobodno možete snimati fajlove. Vodite računa da vam se ne desi da slučajno izbrišete fajl bad blocks ili da izvršite optimizaciju diska, jer će to direktno značiti da se nalazite na početku sa disketom koju ne možete koristiti.

Od ovog programa ne možete očekivati de će vašu onemoćalu disketu učiniti potpuno ispravnom i da će vaša prošlost, vezana za vaše ludovanja sa ovom disketom, biti kao rukom odneta i potpuno zaboravljena. Vodite račune da evake vaša aktivnost može ostaviti određene posledice, ma kako sve to što radite izgledalo naivno za druge.

Tagovi

Branko Ćirović

Pojavom verzije DOS-a 36 (KickStart 2.0) u Amigin svet uveden je novi pojam „Tag". Zašto je uveden Tag? Jednostavno zato što su postojeće strukture koje su definisale neke objekte, kao što su prozori, ekrinovi, gadžeti i requesteri, postale „pretesne" za količinu podataka koji su neophodni novom DOS-u. Proširivanje postojećih struktura novim podacima nije dolazilo u obzir. Jer, time bi se ozbiljno narušile kompatibilnost sa već postojećim softverom. A u slučaju izrade novih verzija DOS-a, te strukture bi morale biti ponovo proširivane, i tako u nedogled. Kao logično rešenje toga problema uveden je Tag.

Šta je to TAG?

Tag je lista „TagItem" struktura. TagItem strukturu čine dva podatka (unsigned long podatka). Prvi je „ti_Tag" i definiše simboličku instrukciju, a drugi je „ti_Data" i sadrži podatak ili adresu podatka. Tag nema fiksnu dužinu, i može se definisati onoliko simboličkih instrukcija koliko podržava konkretna funkcija. Takođe, ne morate definisati sve simboličke instrukcije da biste opisali neku funkciju, već samo one koje su vam neophodne. Kraj svakog taga je označen sa „TAG_END" instrukcijom, tj. nulom.

```
#include <stdio h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <proto/exec.h>
#include <proto/intuition h>
#include <proto/gadtools h>
#include <proto/utility h>

struct IntuitionBase *IntuitionBase=NULL;
struct GfxBase *GfxBase=NULL;
struct Library *GadToolsBase=NULL;
struct Library *UtilityBase=NULL

struct Screen *screen=NULL;
struct Window *window=NULL,
struct RastPort *RastPort=NULL,
struct Gadget
*glist=NULL,*gadget=NULL,*hitgadget=NULL,
struct NewGadget ng,
struct IntuiMessage *imsg;
struct IBox ibox,
void *visualinfo,
ULONG iclass, icode,
int integer=9999,

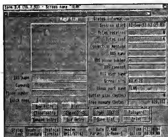
main()
{
if(IntuitionBase = (struct IntuitionBase
*)OpenLibrary((UBYTE
*)"intuition.library",37L))
  {
  if(GfxBase = (struct GfxBase *)
    OpenLibrary((UBYTE *)"graphics library",37L))
    {
    if(GadToolsBase =
    OpenLibrary((UBYTE *)"gadtools library",37L))
      {
      if(UtilityBase = OpenLibrary
          ((UBYTE *)"utility library",37L))
        {
        if(screen =
        (struct Screen *)LockPubScreen((UBYTE
              *)"Workbench"))
          {
          if(window=(struct Window *)
          OpenWindowTags(
            NULL, WA_Top screen->WBorTop +
              screen->Font->ta_YSize + 1,
            WA_Width, 400,
            WA_Height, 110,
            WA_Title, (LONG) "Test Window",
            WA_Flags  (ULONG) WINDOWDRAG
            | WINDOWDEPTH | WINDOWCLOSE | ACTIVATE
            | SMART_REFRESH| WINDOWREFRESH
            WA_IDCMP,(ULONG) BUTTONIDCMP
            | CLOSEWINDOW, TAG_DONE))
              {
              RastPort=window->RPort;

              if(visualinfo =
                GetVisualInfoA(screen, NULL))
                {
                if(gadget =
                  CreateContext(&glist))
                  {
                  ng ng_TextAttr = screen->Font,
                  ng.ng_Width = 96;
                  ng ng_LeftEdge =20,
                  ng ng_Height = 15;
                  ng ng_TopEdge = 40,
                  ng ng_GadgetText =
                    (UBYTE *)"BUTTON_KIND",
                  ng ng_VisualInfo = visualinfo;
                  ng ng_GadgetID = 1,
                  ng ng_Flags = PLACETEXT_ABOVE;
                  if(gadget=CreateGadget(BUTTON_KIND
                   , gadget,&ng,TAG_END))
                    {
                    AddGList(window,
                      glist, -1, -1, NULL);
                    RefreshGList(glist,
                      window, NULL, -1),
                    GT_RefreshWindow(window, NULL);
                    do
                    {
                    WaitPort(window->UserPort),
                    imsg =
                      GT_GetIMsg(window->UserPort),
                    iclass = imsg->Class,
                    icode = imsg->Code,
                    hitgadget = (struct Gadget *)
                      imsg->IAddress,
                    GT_ReplyIMsg(imsg),
                    printf("Pritisnut je gadget!");
                    }
                    RemoveGList(window, glist, -1);
                    FreeGadgets(glist);
                    }
                    }
                  }
                  FreeVisualInfo(visualinfo),
                }
              CloseWindow(window);
              }
              UnlockPubScreen(NULL, screen),
            }
            CloseLibrary((struct Library *)
            UtilityBase);
          }
        CloseLibrary((struct Library *)GadToolsBase);
        }
      CloseLibrary((struct Library *)GfxBase),
      }
    CloseLibrary((struct Library *)IntuitionBase),
    }
  exit(0);
  }
```

Šta ima novo?

Pišu: Sloboden Popović i Vladimir Prelovac

Pošto je prošli broj Amige Stylee izašao pre oko pola godine, dozvolićemo sebi da u kratkim crtama napravimo malu retrospektivu najbitnijih i najznačajnijih stvari koje su se pojavile za to vreme – od hardverskih noviteta, preko ozbiljnog do manje ozbiljnog softvera. Gledali smo da obuhvatimo što više, ali ako smo nešto propustili nemojte nam zameriti – naplšite nam članak o tome. Pomoći ćete i nama i sebi, a bogami i ostalim mnogobrojnim korisnicima Amige kod nas. Pa, da krenemo redom ...



Novi komunikacioni program

– Kako se gotovo ceo zapadni svet okreće igraćkim konzolama, ni Commodore nije izuzetak. Amiga CD3 je prva svetska 32Dbitna konzola. To je zaista brza mašina sa dobrim CD drajvom dvostruke brzine i impresivnim mogućnostima. Softver za nju se pojavljuje zadovoljavajućom brzinom, a i demo koji se sa njom dobije je zaista impresivan. Svako ko je video transformaciju dinosaurusa iz „Jurasic Parka" ostao je prosto bez reči!

– Dobra vest za sve koji se bave Desktop Videom je ta da se pojavio Video Toaster za Amigu 4000. Njihovim spajanjem dobijate pravi mali (i ne tako mali) TV studio u kome se može izvesti impresivan broj različitih efekata vrhunskog kvaliteta.

– Čak je i sam Workbench doživeo novu verziju – 40.42 (3.1). Osnovno poboljšanje nove verzije je odličan video drajver koji sada mnogo bolje radi sa monitorima koji nisu standardni Amigini (prvenstveno VGA), nešto je ubrzan, a tu je i par novih komandi i opcija.

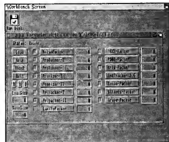
– Čini vam se da diskete suviše sporo rade, pa čak i pod novim FastFileSystemom. I to se da srediti – uzmite PFS (ProfessionalFileSystem). Ubrzava rad sa diskom 10 do 20 puta u odnosu na FFS. Zvuči šokantno, ali je istina! Čitanje direktorijuma je trenutno, a i rad sa fajlovima je neverovatno brz. 100% je kompatibilan sa AmigaDOS naredbama. Doduše, za sada se može koristiti samo na disketama, ali autori obećavaju i verziju za hard disk. Kako će to izgledati, možemo samo da zamislimo...

– Nije vam dovoljno veliki (hard disk, naravno)? Ništa zato, tu je DiskExpander, program koji se ponaša kao i Stacker ili DoubleSpace na PC-ju, tj. kompresuje sva pre nego što se snimi na disk. Do ici koje postiže mogu biti prilično veliki, a i brzina mu je zadovoljavajuća – jedva da se primećuje.

– Nervira li vas pomeranje samo okvira prozora? Nema problema, tu je TurboLayers, mali madioničar koji omogućava stvarno pomeranje cele sadržine prozora (ovo se mora videti da bi se poverovalo), a i ukoliko predete strelicom jedan kraj WB ekrana, ona se pojavljuje na drugom. Magično, zar ne?

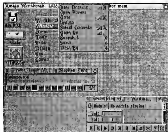
– Ne sviđa vam se baratanje fajlovima kako to rade Workbench ili CLI? Za vas je tu najnoviji Direc ory Opus 4.12 koji ima podršku novim grafičkim modovima AGA čipova, a podržava i mogućnosti novog operativnog sistema. Krajnje konfigurabilan i fleksibilan, ovaj program se garantovano prilagođava ukusu svakog korisnika u najkraćem mogućem roku.

– Čuveni program za Ray Tracing, Imagine, pojačao se verzijom 3.0 koja, pored ostalih pogodnosti donosi i podršku novom AGA čip setu. Naravno, ni protivnici nisu ostali ravnodušni, pa se ubrzo pojavila i verzija Real 3DDa 2 koja takođe podržava nove AGA mašine.



Perverter – konverzija modula

Šta ima novo?



Modul plejeri

– Kad smo već kod Ray Tracinga, LightWava 3D (program koji se dobija uz Video Toaster) dobio je mogućnost da radi i bez te kartice. Rešenje se zove LightRave i omogućava LightWaveu da koristi AGA čip set mesto potencijala Video Toastera. Da li je ovaj program bolji od dva već pomenuta rivala, ostaje da se vidi.

– Više nija nikakav problem napraviti krajnje realne slike predela. I Vista Pro 3.5 i Scenery Anim tor 4.0 pobrinuće se da vaši umetnički afiniteti budu iskazani. Doduše, njihovi „minimalni" hardverski zahtevi nisu nimalo minimalni, ali, šta se može...

– Slobodno recite „Zbogom" nečitljivim PCDjevim formatima slika. HamLab Plus 2 čita i piše (između ostalih) I Windows BMP, GIF, TIFF, Targa JPEG i (naravno) IFF24. Konverzija je brza i jednostavna uz mnoštvo raznih grafičkih filtera kako bi slika izgledala što bolje.

– Ukoliko vem ne treba spor konvertor, već samo brzo prikazivanje, tu je PPShow 4.0 koji munjevito prikazuje GIF, IFF24 I JPEG slike I sve vrste IFF ANIM animacija. Za potreba brzog gledanja slika pokazao se od neprocenjive koristi.

– Za ljude zagrižene muzikom pojavio se ProTracker 3.15 koji donosi potpuno preraden korisnički in erfejs, lakše editovanje modula pomoću miša I 12Dbitno baratanje samplovima (uključujući i digitalni filter I generator akorda).

– Od „normalnih" programa za sviranje modula pojavili su se mnogi, ali se izdvajaju PowerPlayer martPlay. Prvi podržava pedesetak različitih formata modula (pa možete biti sigurni da će pustiti sve na šta naletite), a drugi ima jako zgodne opcije kao što je lista modula ili informacije o autoru.

– Verovatno se pitate čemu ono „normalnih" u prethodnom pasusu? E, pa zato što se pojavio I jedan monstrum zvani DeliTracker II, koji svira i konvertuje sve moguće vrste modula za koje ste ikada čuli, od 4 do 32 kanela. Ima i gomilu osciloskopa i efekata, a i egzotične mogućnosti kao što je pretvaranje celog modula u IFF sempl (!). Ukratko, za one koji se zvukom bave ozbiljno bava zvukom je neophodan, a i svima ostalima će svakako dobro doći.

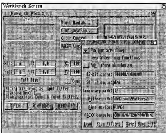
– Ukoliko vam treba konverzija otkačenih formata u standardan ProTrackerov (za editovanje) možete iskoristiti Parverter 1.41 koji konvertuje module svih „opičenih" formata kao što su npr. Psygnosisov ili LaxityPacker (ikad čuli?).

– Naravno, ne smemo zaboraviti ni „skidače" (Rippere) modula iz raznih igara, introa, demoa I sl. Na tom polju ubedljivo vodi Exotic Ripper 2.23 koji (verovali ili ne) skida više modula nego što čak i PowerPlayer moža da odsvira. Naravno, niko ne garantuje da će vam sve to ikada zatrebati, ali zgodno je da je prisutno – nikad se ne zna...

– Mislita da Amiga nema profesionalni tekstDprocesor? E, pa grdno se varate. Wordworth 3.0 ja ono pravo – lepo izgleda, brz je, lak za rad, a koristi i ARexx (za dodavanje novih komandi) i prednost novog OS (pre svega vektorske fontove). Još vam samo fali neki laserski štampač, pa da vaša pisma i dokumenti izgledaju pertektno.

– Najmoćniji programerski editor, CygnusEd Pro (CED) dobio je verziju 3 koja ne donosi ništa revolucionarno, ali ima nekoliko novih opcija, kao što je otvaranje javnog (Public) ekrana na OS 2.0 ili novijem. Ubrzane su I čuvene CED-ove rutine za skrolovanja ekrana, tako da ja rad sa njim pravi praznik za oči.

– Pojavila se nova zvezda na nebu komunikacionih programa – Tarm 3.4. Program ima više opcija nego ijedan na bilo kojoj platformi, a potpuno je prilagođen Amiginom



Hamlab plus

Šta ima novo?

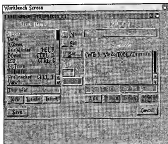
operativnom sistemu. Koristi puno prednosti prozora, ekrana i WB ikonizacije. Ima i takve opcija kao što je računanje cena potrošenih impulsa (da vas PTT ne bi ojadio telefonskim računom). Jedina mu je mana što zahteva dosta memo- rija i što je prilično veliki, ali a obzirom na mogućnosti to se može i zanemariti.

– Ukoliko vam, pak, veličina Terma predstavlja nepremostiv problem, tu je i nova verzija dobrog starog NComma D 3.02. Povećana brzina rada, kriptografija liste BBSDova i podrška novom OS su udarne prednosti nova verzija. Naravno, NComm ja zadržao i svoju kratkoću i brzinu, tako da se komotno može koristiti i na sistemima bez hard diska.

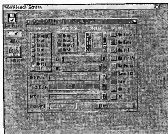
– Veliku pomoć pri telekomunikaciji predstavlja program DiskMasher (DMS) koji pakuje celu disketu na jedan kompresovan fajl koji se može slati. Nedavno se pojavila i verzija 2.0 koja donosi novi, bolji metod kompresije i provere spakovanih fajlova, a zatim i 2.12 sa ispravljenim bagovima.

Ono što se primećuje je težnja programera da sve više koriste prednosti novog operativnog sistema, što je potpuno razumljivo jer sada programeri, umesto da pišu sopstvena rutina, koriste OS. Divan primer za to su Commodities, Preferences i DataTypes dodaci koji su u poslednja vreme pojavljuju fantastičnom brzinom.

– Verovatno najkorisnija stvar koja se pojavila u poslednja vreme je ToolsDaemon. On omogućava da se Workbenchu doda proizvoljan broj novih menija u kojima stoja korisnički definisane komande ili programi. Mogućnosti se time na završavaju – možete avakoj aplikaciji ili komandi dodaliti određenu grupu tastera (Hotkey) i tako pozivati svoje omiljena aplikacije i tastaturom. Ovo



Tools Daemon



Novi DiskMasher

neverovatno ubrzava rad i drastično skraćuja vrema potrebno da se pronađa određena aplikacije.

– WindowDaemon radi sličnu stvar, samo što on dodeljuje funkcije vezana za prozora tastarima. Npr. možete povećavati, smanjivati ili gasiti prozora tastaturom. Mogućnosti su zaista velika, na vama ja samo de ih dobro ukomponujete na svoju tastaturu.

– Najnoviji VirusChecker 6.44 se takode pojavio kao Commodity. On ostaje rezidentan i proverava avaku disketu koja prođe kroz flopi drajv. Na zahtev korisnika može i da proda sve trake diskate u potrazi za štetom koju izaziva po zlu čuveni Saddam virus.

– MagicMenu 1.23 čini još jednu vrlo lepu stvar – daje vam Pop Up menije. To znači da sada možete pozivati menije bilo gde sa ekrana. U kombinaciji sa već pomenutim ToolsDaemonom ovaj program neverovatno ubrzava rad i povećava opštu produktivnost korisnike. To je još jedna od malih „stvari koja život znače".

– SPLiner je još jedan vrlo lep Screen Blanker. Posla određenog vremena (koje sami određujete) na ekranu se pojavljuju neverovatno smirujući raznobojni oblici koja se posle određenog vremena (koje opet sami određujeta) menjaju. Jednostavno, a efektno.

– Znate li šta su DataTypes? To su dodaci koji omogućuju sistemskom programu MultiView da čita razna formate. Njih se pojavilo zaista puno, a pomanimo samo JPEG, GIF, PCX, BMP i druge čitače. Naravno, oni ne moraju biti samo čitači slika (postoja npr. i AmigaGuida i 8SVX dodaci kojima se mogu čitati hipertekst odnosno semplovi).

Toliko od nas. Naravno, vaš omiljeni list će vas i dalje izveštavati (nadajmo se u manjim razmacima nago do sada) o svemu što je aktuelno na Amiginoj sceni.

VLT

Za VLT se slobodno može reći da je kompletan terminalski program, ali i mnogo više od toga.

Danial Šendula

Program je delo W.G.J. Langevelda iz Stansford Linear Acceleration centra. Najverovatnije je nastao kao potreba da se Amiga kao takstualni ili grafički terminal spoji sa nekim od velikih kompjutera.

VLT je odličan emulator **VT-100** serije terminala. Zašto baš **VT-100**? **VT-100** je terminal koji se u velikoj meri koristi kod **Digitalovih-ovih VAX** kompjutera (sve prisutnijih i kod nas), kao i kod **UNIX** sistema, a postoji i određena količina BBS softvera koji podržava baš **VT-100** ili veći standard. **VT-100** podržava sve što i **ANSI** standard (ili skoro sve), ali i mnogo više - ima veći broj funkcija i operacija sa tekstualnim ekranom.

VLT amulire sve potrebne **escape sequences** koje važe za standard **VT-100**, za razliku od nekih drugih komunikacionih programa koji se mogu naći kod nas, a koji se uglavnom drže samo najbitnijeg podskupa. Takođe amulire i veći deo tastature koji je potreban, a to se posebno odnosi na numeričku tastaturu koja kod **VT-100** standarda ima i drugačiju ulogu od one koja je obično dodeljena numeričkoj tastaturi. Na tasterima (,), / i * na numeričkoj tastaturi postavljeni su specijalni tasteri **PF1** do **PF4** koji obično imaju sledeće funkcije: **GOLD, DO, HELP** i slična. Pored toga svi funkcijski tasteri su emulirani ispravno.

Iznutra

Ovo je bio **VLT** spolja. Iznutra izgleda mnogo lepše. Sam program je pisan tako da se može što je moguće više prilagoditi korisniku. Prva stvar koja se primećuje u odnosu na slična komunikaciona programa je da nema uređen meni za pozivanje brojeva, ali to nije problem jer ga je lako dodati pomoću malog **ARexx** programčića.

Ono što se dešave na ekranu lako je usmeriti u običan fajl. Ako on već postoji **VLT** dozvoljava da ga prepišemo ili ga nastavimo dodajući novi sadržaj na kraj. Ali ako smo zaboravili da uhvatimo u fajl onaj deo teksta koji je već ispisan na ekranu, ili je već prošao, ili jednostavno želimo samo da na trenutak bacimo pogled „unazad" na ono što je ranije bilo ispisano, a sada se odskrolovalo sa ekrana, potrebno je samo pozvati **view history** opciju. Moguće je odrediti veličinu **history** bafera, pretraživati određeni deo teksta po njemu, označavati pojedine linije koje se mogu snimiti u fajl, ili preneti u **clipboard**. Ono što smo staviti u **clipboard** bafer, kao i ono što se nalazi u nekom fajlu, moguće je, bez ili sa prethodnim editovanjem svaka pojedinačna linija, poslati kao da je otkucano sa tastature. Tu je vođeno i računa da je nekada potrebno usporiti takav veštački unos (umesto tastature) i to određivanjem vremena pauze za svaki karakter i svaku liniju posebno.

Izgled jedne sesije

Ako želimo da nešto prenesemo na udaljeni računar, tada nije uvek najzgodnije da simuliramo unos sa tastature, naročito ako je reč o programima ili nekim drugim fajlovima koji nisu tekstualni. Naravno, reč je o **upload** i **download** opcijama koje poseduje iole ozbiljniji program. **VLT** tu spada u sam vrh ozbiljnih i komercijalnih programa. To je postignuto time što koristi standardizovane biblioteke za transfer podataka između računara. Reč je o **XPR** (External Protokol) protokol bibliotekama. To omogućuje da se bilo koji postojeći protokol za transfer podataka doda **VLT**-u vrlo jednostavno, snimanjem biblioteka u **LIBS:** direktorijum. **VLT** podržava sve pravila potrebna za **XPR** protokole, tako da tokom prenošenja podataka stalno imate ispisano koliko je blokova i bajtova prenesano, koje je procenjeno vreme (tj. ukupno potrebno vreme za prenos se stalno procenjuje, tako ako naglo dođe do usporenja prenosa, to će se iskazati u povećanju vremena potrebnog za prenos), trenutno provedeno vreme u prenosu, broj grešaka .

Bitne stvari za komunikaciju sa modemom su i parametri serijskog porta. U **VLT** je moguće uticati na sve bitne parametre serijskog porta kao što su brzina, broj bitova (7 ili 8), parnost, handshaking, ali i dužina break signala, dužina **hang up-a** (raskidanja veze sa drugim modemom). Takođe je moguće umesto standardnog serijskog uređaja koristiti bilo koji drugi sa istim funkcijama, BaudBandit device na primer. Interesantna opcija je i **Strip 8th bit** koja služi da do ekrana dođu isključivo čitljiviji znakovi koji se nalaze u donjem delu **ASCII** tabela.

Izgled

Sam izgled ekrana postavlja korisnik. Moguće je izabrati koliko će boja biti dostupno, da li će **VLT** otvoriti sopstveni ekran ili će sve prozore otvarati na Workbench ekranu. Moguće je definisati širinu i visinu ekrane, brzinu - kvalitet skrolovanja, da li će se na donjem delu ekrana nalaziti dugmići sa istom funkcijom kao funkcijski tasteri, kao i sa funkcijom nekih specijalnih tastera kojih nema na tastaturi, tip fonta sa kojim će se sve ispisivati, tako da je moguće izabrati i font koji ima standardne karaktere za „crtanje" koji se koriste kod **PC** kompjutera. Kad smo već kod fonta, **VLT** obavezno pokušava da po defaultu koristi sopstveni font veličine 8, dizajniran tako da na mestima iznad 127 ima sve potrebne znake za **VT-100** terminal (prave linije, ćoškova i sl.). Pored standardnog fonta **VLT** poseduje i jedan suženi, tako da bez

problema emulire i 132 kolonski ispis ne ekran (kao i svaki pravi **VT-100** terminal). Svaki korisnički font treba de ja **fixed space** karakteristike i neće biti problema. Te-kode, definicije palete je u rukeme korisnika.

Kade već govorimo o stvarime koje korisnik može definisati, potrebno ja reći de je moguće predefiniseti i funkcijske tastere, funkcijske tastere sa šift, alt i kontrol kvalifajerom, kao i deset korisničkih makroa koji se dobijaju na dsano Amiga plus broj od 1 do 0. Kod definisanje funkcijskih tastera vodsno je računa de se može uneti kod za **escape**, kod za kraj rede i sl.

Skript jezik

Pomenuo sam malopre korisničke makro-e. Tu je najveća snege **VLT-a VLT** ima ugrađen poseban moćan skript jezik. Sve što je moguće urediti postavljajući parametre koristeći menije, izabirajući funkcije iz menija ili sa tastature i još mnogo toga, moguće je uraditi iz skript jezika. Pored standardnih naredbica za ispis nečega na izlaz ili čitanje ulaza, moguće je postaviti parametre koji se ne mogu postavljati preko menije ili tastature, moguće je napisati programčić koji će stalno raditi „u pozadini" (ne primer meriti vreme od uspostavljene veze i ispisivati ga pritiskom ne odgovarajući funkcijski taster), napisati programčić za direktno skidanje teksta u fajl sa ekrane i to korišćenjem miša, za simulaciju miša upotrebom kodova kursorskih tastera i još mnogo toge. Moguće je napisati skript za javljanje ne naš omiljen BBS, prebacivanje novih poruke u konferencijama i lične pošte u poseban fajl koji se može razgledati kasnije na miru - da ne bismo mnogo trošili telefonske impulse ne čitanje teksta se ekrane. Taj skript jezik iako je samostalan, može se koristiti i u **arexx** programčićima.

Skriveno blago

VLT poseduje i mnoge skrivene detalje. Ne primer, sve što se dešava na relaciji korisnik - modem i obratno, moguće je prosleđivati i primati i preko dva specijalne kanale koje **VLT**, ako nam zatrebaju, može otvoriti koristeći **Pipe:** uređaj, tako de je jednostavno napraviti mali BBS koristeći **VLT**. Dovoljno je upotrebiti **VLT**-ov **arexx** port za direktno upravljanje **VLT**-om (parametri serijskog interfejsa, **upload i download**), e komunikacije sa udaljenim korisnikom de teče preko tih kanale na **Pipe:** uređaju. Takav jedan primer je dat i uz sam **VLT**.

Poseban detalj, e za koji mnogi korisnici **VLT**-a na znaju, jeste i da ja moguće upravljeti „udaljenim" **VLT**-om preko specijalnih skript komandi. Dovoljno je da se na udaljenom **VLT**-u postavi u ENV: direktorijum u poseban fajl šifre koji će zneti i onaj ko želi de iskoristi usluge tog **VLT**-a, de se uspostavi veza (recimo de je modem već postavljen de se sam odazove posle poziva), i sesije može početi. Skoro sve stvari koje su dostupne kod lokalnog **VLT**-e, dostupne su i ne udaljenom. Čini mi sa de ja najupotrebljivije opcije kod takve komunikacije izabiranje protokole i **Transfer/Send File**...

Grafički terminal

Kao grafički terminal **VLT** emulira **Tektronic**-ov grafički terminal serije 4010/4014 i 4105/4107. Moguće je podešavati sve potrebne parametre **Tektronic** terminele, deo akrane zumirati i samo njege posmatrati, zumirani deo akrane pomerati po celoj radnoj površini, odrediti mesto grafičkog kursora, snimiti deo ekrane kao bitmap IFF sliku ili kao **PostScript** fajl za štampanje ne nekom laserskom štampaču.

Za kraj

Ovim se priča o **VLT**-u ne iscrpljuje. Mašta i znanje korisnika **VLT**-a su jedina ograničavajuća stvar. Uputstvo koje se dobije se **VLT**-om je iscrpno i dovoljno, kao i primeri raznih skript fajlova. Najveći problem može biti postavljanje sopstvene konfiguracije, ali to se radi samo jednom, e kasnije je trebe samo blago doterivati već kako se pokaže zgodno pri redu. Pored ovih silnih mogućnosti **VLT** radi sasvim lepo i ne „običnim" Amigama (u takvoj konfiguraciji koristio sam ge skoro godinu dana), i se 1.3 operetivnim sistemom.

Pocket modem Dynalink 2400P

„Mali sam, al' sam moćan!"

Milan Božić
Aleksandar Puškaš

Prvi utisak nakon što smo otvorili kutiju, ja da izglede jako mali i futuristički dizajniran. Posle skidanje zaštitnog poklopca, koji je tu zbog lakšeg nošenje u džepu, dočekao nas je 9-topolni RS-232 konektor što smo rešili korišćenjem adaptere (u priručniku koji se dobije uz modem, postoji šeme za njegovu samogradnju - trebe vam dva konektora i malo žice koji se mogu kupiti i kod nas). S obzirom de je predviđen i za prenosne kompjutere, ima mesto za bateriju od 9V, kao i priključak za spoljno napajanje.

Modem je proizvod prilično renomirane firma Dynalink što kupcu daje potrebnu sigurnost. Kao ne naročito iskusni korisnici modema, malo smo se mučili sa inicijalizacionim stringom, ali se ispostavilo de je njegovo podešavanje vrlo jednostavno. Dovoljno ga je postaviti ne: ATX3&D i neme nikakvih problema. Prvo što smo pokušali bilo ja „kačenja" na novosadski BBS Rhinoceros, gde Amige Style ima i svoju konferenciju. Na naše oduševljenja, vezu smo uspostevili „iz prve" i nija bilo nikakvih problema, keo i narednih masec dene koliko ja modem bio na testu na redakcijskim kompjuterima. Probali smo ge i na PC-ju i rezultati su bili identični (prefiks ekstemi i znači da može raditi na svim kompjuterima). Najveću korist smo imali pri preuzimenju tekstova i informacije sa BBS-ova i to nam je umnogoma ubrzalo rad.

Modem je spakovan u kutiju zajedno sa uputstvime za upotrebu (na engleskom), mražnim adapterom (što mu je još jedan plus) i kablom za povezivanje sa telefonskom linijom. Pored signalnih LE diode, modem poseduje prakideč za uključivanja i simpatičan točkić za učvršćenja za kompjuter.

Primene - za sva ona kojime će modem služiti za zabavu, pa i ozbiljan rad (što se za ovu cenu teško može dobiti na našem prostoru). Ako ne nameravate da zovete strane BBS-ove (pomislite samo ne telefonski račun), ovaj modem će zadovoljiti sva vaše prohteva.

Za detaljnije informacije u vezi sa nabavkom, obratite se ne telefona Redakcije.

Demo scena ... Demo scena ... Demo scena ... Demo scena ...

Polish Autumn Party '93

Naš specijalni izveštač Python/TPD, izveštava sa lica mesta

autor: Python/TPD
prevod i komentari
Veljko Vuković

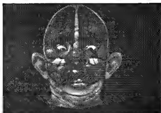
Ovaj party je održan u subotu i nedelju - 23. i 24. oktobra 1993. Organizovali su ge Med Elks i još nekoliko manjih grupe iz Poznene (Lesiu Indep., Flying Cows Inc., Showtime, Dioxide). Događaj je održan u jednoj školi (koja posle partije više to nije bile), e ulaznica se plaćala 5 DM. Grupe koje su htele de završe svoje radove ne licu meste, mogle su de iznajme učionice za tričavih 50 DM.

Moj put je počeo u petak uveče, pošto je .... udaljen 400km od Poznane. U Katowicame smo pokupili negde oko pedeset ljudi (reč je o vozu, naravno) iz raznih grupe među kojima su bili i momci iz Illusion, Neanderthal Man, Casyopee. Pošto se te gomile strpale u voz oko ponoći, svi su se napili tako de smo u Poznan stigli sa mnogo ljudi zatvorenih po veceima (pogodite šte su radili).

Ne mesto događaje stigli smo u 6 ujutru. Iako je bilo rano (otvaralo se u 9), pustili su nas de se smestimo. Na ulazu smo platili 5 DM i dobili dve glasačke listiće (ne brinite, ne keo naši - prim. prev.). Prvo što smo uradili posle smeštanja po učionicame je bilo kako naći hranu. U školi je bilo nekoliko prodavnica tako de smo se brzo opskrbili energijom. Momek iz Union-A - Animal je morao de završi svoje slike za takmičenje, ali pošto nije poneo Amigu, pozajmio je od društva iz Casyopee-e. Oni su bili vrlo ponosni što će Animel završiti svoje slike ne NJIHOVOJ Amigi 1200 (!?!). U međuvremenu upozneo sam nekoliko zanimljivih faca (Pluton/Union, Qwerty/Mad Elks).

Muzičko takmičenje je održano u subotu u 16 popodne (deadline za prijevljivanje je bilo 12 sati). Moguće je bilo prijeviti samo jedan modul po licu. Grafičko takmičenje je počelo u 17.30 sati (deadline za prijave je bilo 16 sati). Samo tri slike po čoveku. Bez inicijale ne slici. Demo takmičenje je održano u 20 uveče (deadline za prijeve je bio 19 sati). Ne disketi je trebalo de piše ime grupe, demoa i konfiguracije potrebnih za startovanje (kick, chip/fast itd.). Intro takmičenje održano je u nedelju u 10 sati izjutre (deadline je bio do 9 sati). Fajl nije smeo biti veći od 40k (40960 bajtove), ne disketi je trebale biti ispisane potrebne konfiguracije, itd. Glasečki listići su podeljeni tako de se sa velikim glasalo u subotu za demoe, module i slike, e sa manjim u nedelju za introe.

Muzičko takmičenje je bilo dosta jako. Bilo je tu svekakvih module od kojih treba izdvojiti „Transfix", „Light & Sound" i modul „Grumple" koji je, u stvari, prerađene verzije modula „Ocean Club" iz Defect introa. Ne grafičkom takmičenju prikazano je 180 slika (!!!). Najprimemljivije slika je bile „Natura-



Clown by Re

AGA" koju je necrtao Pluton/Union zajedno se Seq/Union. Demo takmičenje je bilo, takode, vrlo zanimljivo. Demo koji je pobedio - „TIIT", nije kopiran posle takmičenje verovetno zato što je koder koristio kradene i čupene rutine. Ali, zato je „Pro S.I.A.K." demo (drugo mesto) imeo stvarno prave „hardkor" rutine!



Miss Kiss

Rezultati A500 Demo takmičenja

Ime	Grupe	Broj glasova
1. Impulse	Tiit	3429
2. Pro.s.i.a.k.	Flyng Cows Inc.	2832
3. Uquala	Damage	2033
4. Overvision	Blaze	1061

Rezultati A1200 Demo takmičenja
1. Rayworld, Deform Investation

Veljko Vuković

Jet Set

„Tag“

Deo Skid Row-a, pod imenom Jet Set, izdeo ja svoj BBS demo. Nazvan „Tag“ demo nam na donosi nikakve revolucionamo nove rutine, ali ono što pleni je muzika i scenario. Nema čekanje da neki dosadni deo prodje, svaka rutina relativno kratko traje, ali je zato efektna i prisiljeva vas da demo pogiedate iznova. Od zanimljivih delova izdvojio bih neuobičajeno lapisivanje imena BBS-ova, i završni skrol tekst sa lupom koje se šeta po ekranu. Ceo demo je vrlo lepo ukombinovan i preporučio bih ga za vašu kolakciju. Posao su obavili: kodiranje: Megician Lord, grafika: Seck-4 i Eswat, muzika: Holywood.



Intense

Lemon

„Rink A Dink“

Grupa koja je stvorena kao parodija na Melon. Uvek ja izdavala uvrnute demoe. Ni ovaj se na razlikuje od svojih prethodnika. Pod ovim dabiinim imenom nalazi se nekoliko lepih i zanimljivih detalja. Posle lepo precrtana slike na početku demoa, dolazi neka vrsta plazma, tunel od lasera, logo sa izvađanim okom i efektna zum-rotator rutina. Ako ne izgubita živce u svemirskoj tehno muzici koje prati rednju, saznaćete da su radili: kodiranje: Paredroid, grafika: Facet i Danny, muzika: Nuke (hehi).

Intense

„Sleeping Moebius“

Taman kad smo pomisiiii da je ove španska grupa mrtva, oni izbacuju novi demo koji, ruku ne srce, nija ništa specijalno. U skroi tekstu piše da im je trebalo pola godine za damo, mada nema tih hardkor rutina koje zahtevaju puno znoja za izradu. Na početku će vam biti prikazana vrlo lepe sirke ratnika i plavokose davojke uz tehno muziku. Ali taman kada sta pomislili: „Ah, još jedan intro sa tehno muzikom!“, počinja nešto ležemije muzika koja vas opušta dok gledate demo. Od dogadjaja tu su lopta se zvezdama, glenc vaktor objekti, čudne plazme, priča o vektorskim kockama (zanimijivo!) i nezaobilazni raytracing! Doživljaj su vam priredili: kodiranje: Polo, Scal i Bug, grafika: Elf i Geist, muzika: Ead i Liszt/Majic12.



Tag



Lemon

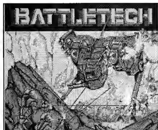
BattleTech

Battletech je jedna iz triloglje igara o ratu za prevlast nad ljudskim svemirom.

Dragan Šević (I Pavla Vukadinović)

Ovo ja još jedna od mnogih igara na tabli kojih, kako ja rakao Smail, kod nas ime vrlo malo. U tu trilogiju pored nja spadaju takođa Aerotech i Citytech. Kao što već vidite iz naziva, svaka od ovih igara se bavi posebnom oblašću ratovanja.

Battletech spada u oblast borbe na otvorenom terenu, odnosno po celoj planeti, ali izvan gradova. Glavni instrumenti rata u Battletechu su mašine visine oko 12 metara i težina od 10 do 100 tona zvane makovi (mech). Mek je najmoćnija mašina ikad napravljena u ratna svrha od početka postojanja ljudska rase. U stvari, te ogromna mašina humanoidnog oblika su brže, oklopljenije i bolje naoružana od bilo kog tenka iz dvadesetog veka. Opremljana najmoćnijim naoružanjem, u stanju su da zbrišu sve pred sobom, osim drugog meka (pa čak i njega). Mogu sa adaptirati za borbu po svim mogućim terenime jer njima na smeta velika toplota, a još manja hladnoća.



Uvodna ilustracija Amiginog Battletech-a.

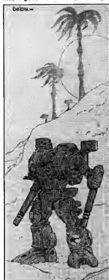
Tenkovi, džipovi i pešadija su oružja koja se takođa mogu sresti u borbama. To su i jedina oružja koja sada mogu da se proizvode. Naime, sve fabrika mekova su uništene, a tehnologija izgubljana tokom ratova, ostala su samo skladišta. Ona su ujedno i poslednji izvor rezervnih delova za mekove i druga ratna mašina proizvedana u doba vladavina Zvezdane lige. Zbog svega toga svi komandanti poštuju jednu devizu - „Ljudski životi su jeftini, oružje ja skupo."

Tokom rata, armija makova su organizovana u regimente. Osnovna organizacija mekova ja triangularna, što znači da tri manja jedinice čina jednu vaću. Regimente, u zavisnosti od ukupna težina i vatrena moći mekova mogu biti laka, srednja i teške. Najmanja od jedinica ja LANCE („viteško koplje" u bukvalnom prevodu) i sadrži četiri maka. Svaki treći lanca ja AIRLANCE i sadrži, osim mekova, i dva aerospace lovca. Sledeća veća jedinica ja COMPANY (ilitl četa) koja sadrži dva lance-a i jedan airlanca. Zatim sledi bataljon koji u punoj snazi sadrži tri čete. I na kraju regimenta koja se sastoji od tri bataljona, odnosno 108 mekova i 18 lovaca.

Bitka se odigrava na tabli podeljenoj na heksagona (šestougaonika) u kojime ja ucrtan teren. Za igru su vam još potrebne dve kockice, figura, poznavanja pravila i protivnik. Sama igra se odvija u više faza.

1. Inicijativa - bacaju sa dva kocke, igrač sa najvećim brojem dobija inicijativu i igra poslednji. 2. Kretanje - igrač koji je izgubio inicijativu pomera svog meka prvi a onaj koji je dobio - posla njega. 3. Reakcije na pokretanja (reacting phase) - u odnosu na kratanja naprijatelja igrači izvrću torzce svojih mekova da bi izbegli pogodak u leđa ili se namestili u bolji položaj za gađanje. 4. Borba a) - svi igrači izjavljuju kojim oružjima će da pucaju na koja mete i onda otvaraju vatru jedni po drugime. Efekti svih oštećenja ća se odraziti na mekova (kretanje, pucanja, zagrevanja i količinu oklopa) tek u sledećem potezu. 5 Borba b) (fizički napadi) - ovo ja vrlo interesantan i maštovit deo igra u kojem se mekovi „tuku". Mogu da se udaraju pesnicama, šutaju, jurišaju i guraju protivnika u nameri da ga obore i ćek skaču jedan na drugog (sve ovo mnogo podseća na kečere - Hulk Hogan i kompanija)

Početna faza, inicijativa, služi, kao što smo već rekli, za određivanje redosleda igranja, ali ne samo za to. Takođa služi za odabiranja početna pozicija meka na mapi. Možeta ga postaviti bilo gde. Nakon postavijanja sledi kretanje. Svaki igrač traži poziciju koja bi mu najviše odgovarala. U zavisnosti od mogućnosti maka, traba odrediti tu poziciju. Laki makovi su obično brzi i lakše oklopljeni. Zato treba da biraju mesta gda neće biti lako pogođeni. Na primer, mogu se sakriti u šumi, vodi i iza pla-



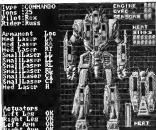
Jadna od ilustracija iz uputstva

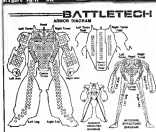
nina. Šume su različita gustina što moža uticati na kretanje i pucanje mekova. One se takođa mogu zapaliti, što ja jedan od načina da se naprijatelj istera na čistinu. Postoji više dubina vode (nivoa), od plitkih reka do dubokih jezera. U zavisnosti od dubina u kojoj se mek nalazi, njagova mo-

gućnosti su ograničena. U dubokoj vodi (12 metara i više) mek ne može pucati ili biti pogođen, ali zato može da se reši velike količina toplote. U „plićacima" (do 6 metara) makovi mogu pucati e teže ih je pogoditi. Ali, pošto mogu biti pogođeni samo u gornji deo, glave je izloženija inače, glava je osnovni deo svakog meka jer se u njoj nalazi pilot (logično) i vrlo je slabo oklopljena u odnosu na ostatak tele. Od svakog pogotka u glavu postoji mogućnost da se pilot onesvesti ili čak bude ubijen, ako je oklop probijen ili je primio šesti stepen oštećenja. Sledeći tip terena koji se može naći na mapi su planina različitih visina (nivoa), koja variraju od manjih uzvišenja do brda. Iza njih mek se može potpuno sakriti ili jednostavno uzati delimičan zaklon (partial cover) koji ima isti efekst kao i plitka voda. Ovo bi bila najvažnija činjenica vezane za terena.

Mekovi mogu biti podeljani po jednoj od njihovih osnovnih karakteristika, a to je brzina, odnosno broj poena za kretanja. Postoje tri načina za kretanja a to su hodanje, trčanja i neobavezno (ali veoma korieno) skakanja. Hodajući, mek može preći bilo koji teren osim previsokih uzvišenja (18 metara razlika od nivoa na kojem se trenutno mek nalazi). U toku hodanja mek može da se kreća unazad, ali tako na može da menja nivoa. Trčeći, kreće se brže nego hodajući (ima veći broj poena za pomeranja), ali samo na istom nivou. Dok skače, mek vrlo efektno savlađuje sve terena, ali se takođe i rapidno zagreva. Skakućućeg meka je vrlo teško pogoditi, ali i on takođa teže pogađa neprijatelja.

Da bi sve ovo bilo moguće uraditi u jednoj ovakvoj igri, potrebno je imati određene tabilce (i kockica). Postoje tablica se karakteristikama oružja i parametrima za gađenja, zatim se modifajerima za kretanje preko određenog tipa terena, nekoliko tablica za određivanja pogođenog dela (u slučaju da je pogodak uspešan) i još gomila drugih koja su neophodne. E sad, to znači otprilike ovo: svaki put kada pucate, pomerate se ili vršite neku drugu radnju, prvo pogledate u tabilca, onda u karakteristika vašeg meka i zatim, ako je potrebno, bacite kockice. Sva ovo možda zvuči veoma zamršeno ali, verujte mi, mnogo je zamršenije (bar prvih dvadeset pet sati intenzivnog igranja).





Armour diagram u kompjuterskoj igri i igri na tabli

Pošto pravila omogućevaju da i vi napravite svog sopstvenog, privatnog, lično vašeg ... itd. („Mazicu ga, paziću ga i zvaću ga Đorđa ...") meka zašto to ne biste i uradili. Osnovni delovi meka su kabina, unutrašnja strukture, motor i žiroskop. Sva ovo jedan mek mora da ima (da bi bio mak). Kabina je deo meka u kome se nalaze pilot, senzori i sistem za održavanja života (life support system). Unutrašnja strukture je najvažniji deo, ona je u stvari skelet meka. Motor može i ne mora biti stavljen (!!??), ako imate na umu da pravite tvrđavu inače se njim ide i jedan mali nuklaarni reaktor koji daje neograničenu energiju (i veliki deo ukupne tonaže) vašem ljubimcu. Da bi vaša kreacija mogla da stoji uspravno potreban je žiroskop. Prva i osnovna stvar za konstrukciju meka je određivanje tonaže (10 - 100 tona). Zatim sledi određivanja njegovih mogućnosti kretanja odnosno poena za pomeranja (pri hodu i trku). Proizvod tonaže i poena za hodanje daje rejting motora koji se nalaze (opet) u posebnoj tablici zajedno sa njihovim tonažama (i imenom proizvođača). Sledeća stvar je određivanja težina žiroskopa, koju određujemo deleći rejting motora sa sto što UVEK zaokružujemo na veći broj (obavezno proverite protivničkog meka · ovde neki pokušavaju da zarade ekstra tonu za oružja). Unutrašnja strukture teži deset procenata ukupne težina vašeg maka i prema njoj određujete maksimalnu moguću količinu oklopa. Oklop je važan ali neobavezan (!i??) deo vašeg „Kućnog ljubimca" (toliko o akvarijumskim ribicama), on (oklop a ne „Kućni ljubimac") može se rasporediti na deset lokacija, plus glava po određenim pravilima. „Rakete" za skakanja su kao što smo rekli (on je rekao, a ne ja) konstan ali neobavezan deo opreme. Težina „rakete" zavisi od težine meka. A sada, ono što ste očekivali (cele večeri) ORUŽJA (jeeeee)!!! Postoji mali milion (14) oružja. Od kojekakvih lasera pa do lansera rakete. Svako od njih je dobro ili loše za određen tip terena (ili situacije) i može poslužiti svojoj svrsi, a i ne mora. Municiji, koja je potrebna za neka oružja, mora biti posvećena posebna pažnja, da ne bi ona bila ta koja će vas raznet umesto neprijatelja. Sad, da se mek ne bi istopio od silne toplote prouzrokovane kretanjem i pucanjem, potrebna vam je oprema za hlađenje (heat sinks) koje će vas osloboditi iste. Ovo bi bilo sve što se može reći (ukratko) o pravljenju meka.

A sad, da rezimiramo (i napokon odemo na spavanje). Battletech je jedna FENOMENALNA (i zamršena) igra. Šta još da se kaže osim da bi trebalo da je nabavite (za sada samo u inostranstvu · 20$ u Americi) i okušate sreću boreći se protiv vaših (ne)prijatelja (the end)

Igre na tabli

Naša nova rubrika „Igre na tabli" je dobila neočekivan publicitet. Bilo je mnogo telefonskih poziva i javilo nam se mnogo čitalaca koji nude opise igara koje poseduju. Po zainteresovanosti ova rubrika je ovoga puta odnela pobedu. Možda razlog za ovu „navalu" leži u činjenici da su igre na tabli ustvari „stariji rođak" igara na kompjuteru. Bilo kako bilo, ova rubrika će sa vašom saradnjom i predlozima imati lepu budućnost.

Šta se dešavalo dok nas nije bilo...

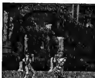
Autori: Pavle VUKADINOVIĆ i Dušan MITRIĆ

Beneath the Steal Sky



To je najvažnije stvar koje se desile u poslednje vreme. Radi se, naime, o jednoj novoj point and click avanturi. I ne samo što je nova nego je i lepa. Grafika, zvuk, scenerio... me, sve što čini jednu savršenu avanturu je ukomponovano zajedno. A, najvažnija odlika avantura je to što se u njoj nalazi nešto što se zove Virtual Theatre, prvi put do sade korišćen samo u Lure of the Temptress. Zneta ono, svaki lik koji sretnete u igri živi svoj život i po potrebi interreaguje sa glavnim junakom i tako to.

U Beneath the Steel Sky igrač je stavljen u ulogu Roberta Fostera, oteтog od strane brutalnih snaga obezbeđenja i dovedenog u Union City. Njegova sudbina je u vašim rukama dok razgovara sa ljudima i istražuje okolinu pokušavajući da otkrije zašto je doveden u grad. Na početku igra Foster beži iz olupina



helikoptera kojim je kidnapovan. Od vas zavisi da li će izbaći obezbeđenju i otkriti svoju prošlost i svoju sudbinu.

E sad, ovda je prekidam (za sada), vi nastavljate. Da biste uživali u ovoj fenomenalnoj avanturi, potrebno vam je „samo" 15 (petnaest) diskete i, nepotrebno pominjeti, 1mb.



znači da je mnogo kompleksniji i samim tim zanimljiviji (iako je ni protiv zanimljivosti prethodnog strateškog ramek-dela nikada ništa nisam rekao). Čekaj, pa ja još ne rekoh o kojoj legendarnoj igri se radi, pa Utopija je u pitanju. U suštini ovo je nakakav mutant, hibrid na bazi Utopia-Deuteros. Grafika je ostale na starom nivou dok je, recimo, zvuk u mnogome poboljšan (odličan digitalizoven glas). Više reči o ovoj igri biće u sledećem broju, a sad pravac kod svog pirata da napunite dve diskete.

Impossible Mission 2025

Impossible Mission 2025 nam stiže kao pozitivan udarac iz Microprose-a. Lepe muzike, lepa grafika, sve u svemu divno. Ne, ja mislim da ovo nije nastavak već samo u mnogome poboljšane i doterane verzija dobro poznate legende. Samo da ne-



pomenem, igra radi isključivo na A1200 (kvalitet grafike u tom slučaju nije teško pretpostaviti) i zahteva dve diskete.

Još jedna legendarne igre dobile je nastavak, čak treći. Radi se o dugo očekivanom James Bond III. Zove se „Operation Starfish" i... pa, ja mislim da ništa drugo nije potrebno govoriti, okorelim platformistima će i ovo biti sasvim dovoljno. Na žalost, OPET će moći da uživaju samo vlasnici hiljadu dvestotke i tri diskete.

K240



Sledeća, po zanimljivosti, stvar koje nam se dasila je K240. U pitanju je nastavak legendarne, po sistemu razvija svoju koloniju, uništi neprijateljsku, strategija. K240 je oduševljavajuće lepo urađen i mnogo bolji od svog pretka. Što

Elfmania



Ah, čini mi se da je Body Blows ozbiljno ugrožen. Zašto?! Pa, iz prostog razloga što izgleda da se pojavilo nešto bolje. To „nešto" je Elfmania. 'Ajde sad, ko je uopšte mogao i da pomisli da će se elfovi, koja smo do sada sretali isključivo u FRP

Šta se dešavalo dok nas nije bilo...

igrama, pojaviti u jednoj tabačini. Nego, šta je, tu je. A tu je jedna lepe tabačina sa šest boraca, desetak animiranih pozadina, LEPOM grafikom i kvalitetnim zvukom i sve to na, nećete verovati, samo dva disketa. Više puta, pa i sada, je dokazano da francuski programeri uvek naprave dobru igru. Ovi su za nas novi i zovu se Terramarqua.

Arcade Pool

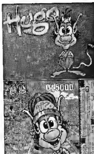


Momci iz Team 17 izgleda na znaju za predah. I ovaj put nadmašili su sami sebe (i sve ostale). Igra sa zova Arcada Pool i verovatno je najbolja simulacija bilijara do sada (i opet samo za A1200). Grafiku nećemo posebno pominjati (Team 17) ali za zvuk moram reći da je STRAVIČNO realan. No, ono što je predivno, rajski, san svakog igrača, je prostor koji ova igra zauzima: jednu disketu...

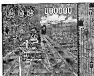
Mislim da ja ovo ono najvažnija na šta traba skrenuti pažnju. Viša reči o ovim igrama biće u sledećem broju (ako ga bude).

THE Ultimate Pinball Quest

Ova igra čiji naslov dovoljno kazuje o vrsti ista stigla je i kod nas zasluqom pirata iz poznate kuće Infogrames. A da li su gusari učinili dobro delo saznaćete ako budeta nastavili sa čitanjem teksta. Na samom početku pojavljuje se lapa digitalizacija sa naslovom igra, a ukratko posla toga možete izabrati avanturu, arkedu ili bonus. Ako prvo pritisneta F1 očekuje vas prosečan uvod u koma vam čarobnjak predstavlje tri prsatije devojka koja



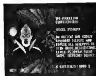
ujedno i predstavljaju 3 flipera: „Wasteland", „Antarctica" i „Heavy-metal". Na početku vas čarobnjak upučuje ispruženim kažiprstom (što baš nija kulturno) da počneta sa pohodom. Ako pak spustite prst na F2 izabrali ste arcadu i imata mogućnost da birata koji ćete od tri spomenuta flipera igrati (što u avanturi nije moguće, jer idete redom). Na F3 sa nalazi bonus na koma sa možeta uvežbavati da što bolja prođete kad dobijeta to na fliparu. Na bonusu pokušavata da razbijate



kuglicom što viša cigli, letelica... još da spomenam da se „Space" izranjaju opcije u kojima (u/is)ključujeta bonus, snimanje Highscora i muziku.



„Wasteland" flipar ima veoma naplodno okruženje, jer na zamiji koju poseduja, kalifornijske glista bila bi nemoćna da učina nešto novo ili zanimljivo što bi upalo u oko. Ekran se skroluje gore-dolp i ima više nivoa na kojima se moža igrati (kada kuglicu prebacite gora, postoji još jedan flipar itd.). Jedino što sledeći flipar, to jest „Antarcticu" čini drugačijom je skrol u svim pravcima, što znači do flipar ne ide samo u visinu, nego i u širinu. Osetno je teži nego „Wasteland". Poslednji fliper „Heavy-metal" ujedno je i najteži. Koliko god se trudili, loptica u proseku propada za 7 sec. Kao da postoji neki magnet između „udaraljki". U igri na postoji ništa posebno što bi vas nateralo da „bacita" 3 diskete. Programan su sa malo trudili oko grafike, ali na tom planu nisu nešto bolja postigli. Za muziku važi isto. Da su napravili još deset flipera na taj fazon, samo bi pogoršali svoju reputaciju. Naslov zvuči lepo, ali je ovo bio samo još jedan od bezuspešnih pokušaja pravljenja dobrog flipera. Postoje samo dva, i to uspešna. Zaboravita na sva ovo, učitajte „Pinball dreams" i lepo se igrajte.



Igre smo na pregled dobili od Astro Sopt-a.



The Frontier - Elite II

Odmah da kažem: ja sam jedan od onih beznadežnih psihijatrijskih slučajeva, bar kada je prva Elita u pitanju.

Nebojša Nikolaidis

U Elitu sam se beznadežno zaljubio pre nego što sam je i video – bio je dovoljan kratak prikaz verzije za BBC računare u jednom od prvih brojeva časopisa „Računari" i je sam već znao da je Elita moja (softverska) ljubav za sva vremena.

Elitu sam igrao, u kontinuitetu, kako sam menjao računare, na ZX Spectrumu, CBM-u 128 i – naravno – Amigi. Da sam sve vreme leteo na jednom računaru, verujem da bih stigao do željenog (i nikada prežaljenog) Elitnog statusa; ovako sam uspeo da postignem samo Deadly status, jer je svaki novi računar zahtevao da se krene iz početka (kompatibilnost? MOUM?).

A onda sam, u oktobru '92., u jednom engleskom časopisu video tekst „Rad u progresu". Naslov me je oborio s nogu: ELITA II: FRONTIER. Vreme izlaska – do Božića '92.

O svojoj reakciji neću mnogo – dovoljno je reći da me je moj lokalni pirat uskoro počeo izbegavati jer nije prošle nedelje da ga bar par puta nisam zvao i pitao „ime li šta?". I prošla su oba Božića, i oba Nove godine, i došlo je proleće... a nje nema, pa nema...

Specifikacije nekih brodova:

Cobra Mk III
Hull Mass: 200 Tonnes
Mass (Fully Laden): 100 Tonnes
Internal Capacity (No Drive): 80tonnes
Retro Thruster Acceleration: 7 Earth G
Main Thruster Acceleration: 20 Earth G
Crew: 1
Gun Mountings: 2+F
Missile Pylons: 4
Allegiance: Independent,Federation

Eagle Long Range Fighter Mr I
Hull Mass: 5 Tonnes
Mass (Fully Laden): 25 Tonnes
Internal Capacity (No Drive): 20 Tonnes
Retro Thruster Acceleration: 10 Earth G
Main Thruster Acceleration: 25 Earth G
Crew: 1
Gun Mountings: 1
Missile Pylons: 2
Allegiance: Federation,Empire

Mirage
Hull Mass: 265 Tonnes
Mass (Fully Laden): 5700 Tonnes
Internal Capacity (No Drive): 5435 Tonnes
Retro Thruster Acceleration: 28 Earth G
Main Thruster Acceleration: 34 Earth G
Crew:
Gun Mountings: 10+F
Missile Pylons: 22
Allegiance: Empire,Mercenary

Leto i deo jeseni '93. sam proveo u belom svetu, i mada sam negde tamo daleko pratio nekoliko specijalizovanih Amiga časopisa, o ELITI II ni traga, ni glasa... Zar je moguće da je sve bila samo glasina?

Nije. Srećom. Jer kako sam se vratio kući, čekalo me je najprijatnije (softversko... nemojte preterivati) iznenađenje koje me je moglo sačekati: ELITA II je tu... čekanje je završeno; i sve što su obećavali izgleda da je tu. Aleluja!

Elite II: Frontier delo je istog čoveka koji je stvorio prvu ELITU – programera, entuzijasta i zaljubljenika u astronomiju Davida Brabena. Uzgred, pravi naziv nastavka je samo FRONTIER. Igra – ako je možemo zvati igrom – se idejno oslanja na originalnu ELITU, ali je istovremeno jako daleko od prvog programa, uskoro ćete i uvideti zašto. Da, trgovina je i dalje tu; ali ako ste u prvom delu bili gotovo osuđeni da se bavite trgovinom, ovde je trgovina samo jedna od opcija vaše potpune slobode postojanja i krstarenja svemirom. Radite šta hoćete – idite kude hoćete – sve dok na prekrške zakone Federacije. E, nije sve baš tako jednostavno...



Drugi deo smo dugo očekivali. Da li se strpljenje isplatilo prosudite sami

Ne računajući trgovinu, za koju važe isti principi kao u prvom delu, možete slobodno zaboraviti sve što ste naučili leteći prostranstvima prve ELITE. Kao prvo: FRONTIER je neuporedivo realniji. Sa time ćete se složiti bilo da ste običan igrač, ili profesionalni astronom. I kao drugo, što proizilazi iz prvog: FRONTIER je mnogo, mnogo teži.

Pozabavimo se prvo prostorom koji igra pokriva. Za razliku od prethodnika koji je imao osam galaksija, svaka sa po 256 svetova, FRONTIER se dešava u jednoj jedinoj galaksiji; da, samo jednoj. Ali pravoj. U pitanju je naša galaksija, Mlečni Put. Cela galaksija je verne reprodukcija prave galaksije, i za razliku od nezavisnih svetova iz prve ELITE, ovde ćete naći ne zvezdane sisteme – zvezde i planete koje oko njih kruže. Tu je, naravno, dobro, staro Sunce; tu su Zemlja, Mars, Venera... Tu su i poznate okolne zvezde: Alfa Kentauri, Tau Ceti...

Karakteristike svih poznatih zvezda i planeta odgovaraju pravim karakteristikama; u program je uneto gotovo sve što se zna o Mlečnom Putu i njegovim svetovima. Ono što se ne zna, improvizovano je, ali strogo prema fizičkim zakonima koji vladaju kosmosom. Na primer, ako se za neku zvezdu na zna koliko i kakve planete kruže oko nje, na osnovu tipa zvezde se prilično precizno može pretpostaviti struktura celog njenog zvezdanog sistema. Ove zakonitosti, pretočene u matematičke formule, David Braben je iskoristio u cilju stvaranja što realnijeg svemira. Impresivno, zar ne?

Broj letelica je znatno uvećan, a tu su i letelice iz prvog dela. Za promenu, niste osuđeni samo na jedan brod – ako imate novca, možete kupiti i najnovija kosmička dostignuća četvrtog milenijuma. U zavisnosti od profesije kojom se želite baviti, pred vama su lovci, trgovački brodovi... U svemiru ćete nalaziti i ne brodove-gradove veličina manjih satelita (i D. B. je, očigledno, gledao „Galaktiku"), ali na verujem da će vam se ukazati šansa da ih i kupite.

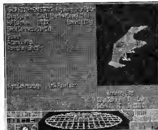
Umnogostručen je i izbor dodataka za vaš brod. Mnogo više različitih vrste lasera, projektila, kabine za putnike, oprema za održavanje života, razni skeneri... sve što ste u stanju da platite.

Povećan je i broj raznih artikala za trgovinu, što će vaše trgovačke sposobnosti staviti na još veće iskušenje. Tu su i obavezni ilegalni artikli, ako ste raspoloženi da izazivate organe javnog reda.

Grafički, igra je daleko ispred prethodnika – čak i na najnižem nivou grafike. Letelice imaju stajni trap koji se uvlači, ispod krila vise projektili, antene radara veselo kruže... postoji više raznih tipova orbitalnih stanica, a ako odaberete da sletite na površinski kosmodrom, iznenadićete vas piste, kontrolni tornjevi, gradovi pod kupolama, oblaci. . Ne višim

nivoime grafike, za srećne vlasnike 32-bitnih Amiga, pojaviće se pilotske kabine, prozori na objektima i brodovima, mnogo više natpisa... lepo. Naravno, sve ovo mogu videti i vlasnici malih Amiga, ali po cenu brzine.

Zvuk je bogatiji i ubedljiviji, sa lepim brojem melodije koje prate razne faze: izlazak iz hipersvemira, sletanje, borba... možete izabrati u kojim fazama želite muziku, slušati je kontinualno ili je u potpunosti isključiti. Tu je poznati „Plavi Dunav" koji prati sletanje, i više drugih poznatih melodija. Obratite pažnju na „Frontier main theme", izuzetnu melodiju koja asocira na temu Zvezdanih Ratova.



Prikaz broda i opreme

Vreme je da poletimo.

Za početak, igra vam nudi tri polazne tačke. Mnoge će privući druga, jer počinje na Marsu – dakle, u prilici ste da odmah skoknete do Zemlje i obiđete Pariz, London i nekoliko drugih gradova – plus Mesec i grupu velikih orbitalnih gradova. Treća polazna tačka je za nostalgičare, jer vas stavlja na stanicu Lave, u letelicu Cobra MKIII. Ako ste zaboravili, to je polazna tačka prve ELITE.

Izaberite prvu polaznu tačku, jedino je u njoj vaša letelica opremljena auto-pilotom. Bez njega ste, bar na početku, izgubljeni.

Dakle, nalazite se u sistemu zvezde Ross 154, na Merlinu, satelitu planete Aster... Pred vama puca pogled na panoramu sveta, sve sa dva kompleksa pod kupolama i nešto objekata oko kosmodroma. Vetar dosadno huči (isključite ga) što je najbolji dokaz da se nalazite na svetu sa atmosferom. Iza horizonta se promalja planeta Aster, nalik Saturnu, ali nemojte se zavaravati, planete sa prstenovima su česta pojava u svemiru.

Možete, naravno, uživati u pogledu, ali pogled na komandnu tablu vaše letelice upozoriće vas da ovde niste na odmoru. Treba nešto i zaraditi. Pozabavite se, dakle, komandnom tablom.

Od stare komandne table ostao je samo ekran radara u centru. Vreme je pogazilo ostatak. Na vrhu tabele, levo, nalazi se niz digitalnih pokazivača. Prvi je trenutna (Actual) brzina, durgi je setovana brzina. U čemu je razlika? Letelica kojom raspolažete poznata pod punim nazivom „Eagle long range fighter", ima veliki dijapazon podsvetlosnih brzina – od, simbolično, 10km/h do 204472.31 km/s. Na žalost, ubrzanje mu nije najjača strana, pa vi podesite brzinu na koliko želite, a brod polako ubrzava dok ne dostigne traženu brzinu. Usput, ubrzavate sa [ENTER], a kočite sa [SHIFT].

Pored ova dva pokazivača nalazi se visinomer (Alt), a sasvim desno pojavljuje se naziv najbliže zvezde ili planete.

Odmah ispod brzinomera, sa leve strane, nalazi se vreme i datum. Igra počinje 01.01.3200. godine.

Ispod sata, s leva nadesno, ide pauza, nastavak igre i stepeni ubrzanja – korisno za duga podsvetlosna putovanja. Kada dvaput pritisnete pauzu, ući ćete u bogati meni gde podešavate stepen kompleksnosti grafike, zvuk i druge parametre. U istom meniju snimate i učitavate status; možete ga snimiti i na programski disk, ili koristiti bilo koji formatiran disk.

Sa desne strane se nalaze još dva pokazivača. gornji pokazuje fazu leta (landed, autopilot on..) a donji pogled iz broda/na brod.

Dno kontrolne table, i levo i desno od radara, zauzimaju ikone. E, tu smo..

Ikone aktivirate mišem ili funkcijskim tasterima. S leva na desno:

[1] Pogledi. Ciklično se menjaju prednji, zadnji i pogled spolja na brod.

[2] Mapa. Najkompleksnije opcije sa obiljem podopcija. Prvi pritisak na dugme daje vam 3D prikaz dela galaksije, označen u središni nalazi se sistem u kome ste trenutno. Kurzorima skrolujete mapu u svim smerovima i automatski birate sistem za Hiper-skok, a pomeranjem miša, uz pritisnuti desni taster, rotirate mapu; neobično, ali navići ćete se. Učiniće vam se možda da postoji bag, jer će sistem odmah uz vaš biti mnogo udaljeniji od nekog drugog koji izgleda mnogo dalje, ali ako zarotirate mapu, videćete da je taj sistem daleko ispod ili iznad vašeg, dok je onaj drugi u približno istoj ravni sa vama.

Dok ste na ovom nivou mape, pritiskom na [6] dobijate sliku svih tela odabranog zvezdanog sistema, sve sa prirodnim satelitima i orbitalnim stanicama. Kliktanjem na bilo koje od tela dobijate podatke o masi, temperaturi, atmosferi, orbiti i kosmodromima. Na istom skrinu, pritiskom na [7] i [8] dobijate listu glavnih i sporednih uvoznih i izvoznih artikala (dobro za trgovinu) kao i podatke o uređenju sistema, sa [10] dobijate sliku sistema sa orbitama.

Vratimo se na nivo galaktičke mape. Sa [7] i [8] zumiramo mapu, sa [9] ulazimo u mod za podešavanje parametara prikaza (grid, nazivi, linije vertikalnih projekcija... probajte, biće vam jasno), a sa [10] dobijamo sliku cele galaksije – čisto da ocenimo gde se, od prilike, nalazimo. I galaksiju možemo zumirati.

Ako (jeste, i dalje smo na nivou galaktičke mape) ponovo pritisnem [2], dobijamo sistem odabrane zvezde sa orbitama. Sa [7] i [8], ponovo, zumiramo sistem, sa [9] opet ulazimo u mod za podešavanje parametara prikaza (isključujemo/uključujemo imena, orbite .) Ako želite da maksimalno zumirate neku planetu, u cilju pronalaženja orbitalnih stanica ili površinskih kosmodroma (što su istovremeno tačke za navođenje auto-pilota), kliknite mišem na nju, a zatim dvaput brzo na ikonu za uvećanje [7]. Da biste odabrali tačku za navođenje auto-pilota, aktivirajte ikonu [10] a zatim mišem kliknite na željenu tačku.

Toliko o mapama.

[3] Status. Ovde, ciklično, dobijamo podatke o našem brodu, status kapetana (tj. nas lično) teret i misije u toku.

[4] Telefon. Komunikacija je značajan element ove igre. Aktiviranjem ove opcije na ekranu nam se pojavljuju sledeće podopcije.



Moraćete se više približiti zgradama ako želite da pročitate natpis

[] lansiranje. Ovom opcijom tražite dozvolu za lansiranje. U slučaju neovlašćenog lansiranja rizikujete da vas projektilom vrate na tlo.

[] brodogradilište (shipyard). Nude se sledeće opcije

– upgrades (dodaci za brod)

– repair (popravka broda i opreme)

– new & recond. ships (kupovina novih i polovnih brodova)

– local police (možete pročaskati sa policijom)

1950. Otkriven tranzistor; naučnici uspevaju da kontrolišu nuklearnu fisiju; počela prva trka u nuklearnom naoružavanju.
1960. Prvi čovek na Mesecu, integralna kola, kompjuteri.
1980. Kraj prva trke u naoružavanju.
1990. Prvi problemi oko ozonskog omotača na Zemlji.
2000. Manji oružani konflikti između nacije i „Multinacionalne" kompanije.
2010. Glavni problem - prenaseljenost.
2020. Prva komercijelne svemirska stanica.
2030. Velika kriza energije; restrikcija nafte, prva beba rođena van planete Zemlje.
2040 Treći svetski rat! Ogroman tehnološki napredak, ogromni gubici života; ozon je na ivici raspada.
2060. Ponovno izgrađivanje. Dominacija korporacije se povećavaju.
2070. Prvi čovek na Marsu; prva stalna baza na Mesecu.
2080. Počinje grozničavo istraživanje Solarnog sistema; orbitalne stanica oko Zemlje.
2090. Prva stalna baza ne Marsu, teška industrija na Mesecu.
2100. Pronalazak fosila na Marsu. Otkriven „Hiperspace" pogon, ljudi putuju Solarnim sistemom.
2120. Otkriveno prisustvo živote na Tau Ceti 3; prvi oružani konflikt u Svemiru oko prava u asteroidnom pojasu.
2130. Pomoću sondi se ispituje „Hiperspace" do najbližih sistema.
2140. Brod sa ljudskom posadom poslat na Tau Ceti.
2150. Postavljena kolonija ne Tau Ceti 3. Velike kompanije šalju svoje privatne kolonijalna brodove.
2160. Trka za zvezdama. Ogromna proizvodnja kolonijalnih brodova, masovni egzodus.
2170. Počelo teraformiranje Marsa.
2180. Život otkriven na Delta Pava, iste godina istrebljen od bakteriološke infekcije
2190. Otkriće života ne Beta Hydn 4, Altair 5. Kolonisti sa otimaju kontroli.
2200. Program za rehabilitaciju Zemlje počeo. Teraformiranje Marsa prekinuto.
2220. Kriminal ne Tau Ceti 3 se povećava. Zemlja preti da ća poslati policiju (da pokvari zabavu, kao i obično) ako se ništa ne uradi povodom toga.
2230. Ultimatum poslat i odbijen.
2240. Formirane „Federacija". Osnivači: Zemlja, Tau Ceti, Delta Pavonis Altair i Beta Hydri.
2260. Uticaj „Federacije" se povećava.
2270. Drugi pokušaj teraformiranja Marsa počeo.
2280. Otkriće prvog ne-čovečijeg bića u Svemiru.
2290. Prvi čovek koji ne Marsu diše bez skafandera, posle teraformiranja.
2310. Vesti o novoj rasi na Achenar 6d koja odbija da se priključi „Federaciji". Mnogi projekti teraformiranja počeli.
2320. „Federacije" šalje vojnu flotu na Archenar. Rezultat: ogromna svemirska bitka dobijena od strane Achenara.
2330. Širenje Achenar imperije na okolne svetove. Rat između Federacija imperije.
2340. Osnovane „Sirius korporacija", bogati se nabavljanjem potrepština iz vojne flote.
2350. Potpisano primirje između Federacije i Imperije.

[] bulletin board. Oglasna tabla je izuzetno zanimljiv element igre! Sećate li se misije u staroj ELITI? Mislim da ih je bilo sedam, neki moji prijatelji, puni novca i sa dobro opremljenim brodovima, provodili su nedelje krstareći svemirom u potrazi za misijama. Ovde toga nema: pozovete ovu opciju i pred vama se otvara lista oglasa u kojima se nudi – ili traži – posao. Možete prenositi poruke ili prevoziti ljude (ako vam je brod opremljen putničkom kabinom), tražiti nestale lica, „ubeđivati" pojedine biznismene da odustanu od svog posla u korist konkurencije (koja vas – gle čuda! – dobro plaća za vaše ubeđivačke sposobnosti)... da biste dobili neku misiju, nije dovoljna samo vaša dobra volja već i vaš status i opremljenost, niko neće rizikovati da opasnu misiju poveri žutokljuncu u slabo opremljenoj letelici.

Kada izaberete misiju, uspostavlja se veza sa oglašivačem i vi, u direktnom kontaktu, možete pokušati da povisite iznos nagrada, uzmete novac unapred ili se raspitate o detaljima misije pre nego što konačno (ne) pristanete na zadatak.

[] stockmarket. Kupovina i prodaja robe. Toliko o opciji [4] telefonu.

[7] Uzletanje. Ako prethodno niste tražili odobrenje za uzletanja, preko ikona stoji znak zabrane.

[9] Stajni trap, ovom komandom ga uvlačite i izvlačite.

[10] Još jedne opciona ikona, njenim aktiviranjem na ekranu se, pored svakog vidljivog objekta, pojavi i ime. Korisno da se ne predele i pojurite planetu umesto protivničkog broda.

Jesmo li šta propustili? Pa i nismo. Naime, neke dodatne ikone se pojavljuju u određenim fazama, kao recimo ikona [8] koja služi za aktiviranje hiper-skoka i pojavljuje se kada se dovoljno udaljite od planete/stanice, pod uslovom da ste odredili destinaciju (na velikoj galaktičkoj mapi) i da imate dovoljno goriva.

Kada (uspešno) izvršite hiper-skok, naći ćete se... u centru ničega. Za razliku od prve ELITE, nećete videti u blizini ni sunce ni planetu. Dvostrukim pritiskom na [2], kako je već opisano, ulazite u mapu zvezdanog sistema u kom se nalazite i u istoj birate cilj auto-pilota. Ako imate auto-pilota, po izboru cilja ga aktivirate sa [7] (isto dvostruki, pritisak), a ako ga nemate dobićete tunel za manuelno navođenje, pa srećno! Pazite na brzinu – ako idete presporo, trebaća vam večnost dok stignete do cilja, čak i ako koristite ubrzanje vremena; ako idete prebrzo, proletećete pored cilje ili se razlupati u njega, jer; kao što je brodu potrebno vreme za ubrzanje, treba mu i za kočenje. Zakoni fizike su surovi...

Pazite na gorivo, za hiper-skok morate imati goriva u teretnom (kargo) prostoru vašeg broda, čime smanjujete nosivost; stvar postaje kritične ako vozite lovca kao što je Eagle: njegova nosivost je samo 4t. Za manevrisanje podsvetlosnim brzinama treba vam gorivo u internim tankovima; ako vam isto nestane, desiće vam se da, usled nedostatka trenja u svemiru, ne možete da se zaustavite. Nezgodna stvar, verujte mi. Srećom, interni tank možete popuniti rezervom iz kargo-a. Ako obratite pažnju na polje kontrolne table rezervisano za radar – dakle, centralni panel – primetićete u gornjem desnom uglu tri kose crte, i suviše su neugledna da bi bile tamo samo za ukras, zar ne? Upravo tako; prva upravo pokazuje količinu goriva u internom tanku. Druge dve... uh. Vreme će pokazati.

A sada malo statusa:

FEDERATION
Nona, Private, Corporal, Sergeant, Sergeant-Major, Major, Colonel Lieutenan, Lieutenant, Commander, Captain, Commodora, Rear Admiral, Admiral

IMPERIAL
Outsider, Serf, Master, Sir, Squire, Lord, Baron, Viscount, Count, Earl, Marquis, Duke, Prince

Ostalo nam je još ono što mnoge, verujem, ponajviše interesuje: BORBA. Naravno, ime borbe. Za početak, zaboravite na dog-fight iz prethodnika. Nije da ga nema, ali je skoro nemoguć; pri brzini od više hiljade kilometara na sat – ili tek u sekundi – protivnik proleće pored vas u deliću treptaja oka. Kako ga skinuti? Auto-pilot je najbezbolnije rešenje. Uhvatite protivnika u nišan, aktivirajte auto-pilota, i dok kompjuter prati protivnika, razvejte ga po svemiru projektilom ili grupom preciznih hitaca. Pazite, postoji opasnost da se razlupate o protivnika, jer vas vaš auto-pilot navodi beskompromisno ka njemu.

Ipak, nije sve tako lako. Da biste uhvatili protivnika u nišan, treba vam koordinacija rada palice i miša – istovremeno! Palicom upravljate vašim brodom i pokušavate da držite

THE FRONTIER (1D)
GAMETECH & KONAMI

80% | 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 | 76%

1. SILENT SERVICE AS
2. THE FRONTIER
3. DESTROYER

RAZNE SIMULACIJE

protivnika na ekranu, a mišem, istovremeno, vozite pointer i pokušavate da kliknete na protivnika kako bi bio odabran za cilj. Zvuči komplikovano? Jeste. Ali vežba čini majstora.

Projektile aktivirate tako što kliknete mišem na centralni radar vaše komandne table i on se promeni u dijagram vašeg arsenala; opet kliknete na projektil kojim želite gađati, jer možete imati različite projektile, i u centru table se pojavi [FIRE] ikona. Pritiskom na nju šaljete projektil. Pazite: projektili nisu previše pametni, čak ni oni najskuplji. Drugo, vaš Eagle ih može nositi samo dva. Pokušajte da ih šaljete za protivnikom, a ne u susret.

Kao zanimljivost, možete uspostaviti komunikaciju sa protivnikom, ali nemojte očekivati čuda, sva je šansa da će na svako vaše pitanje odgovoriti sa „... ne tiče te se!". Nije ni čudo što nije raspoložen za ćaskanje, čovek je zauzet... pokušajima da vas uništi pre nego vi njega.

I to bi bilo sve... za sada. FRONTIEROM se, naime, bavim tek nekoliko dana i ovo su rezultati prvih iskustava. Vreme će sigurno otkriti još mnogo zanimljivih pojedinosti... ali to će biti povod za neki drugi tekst o FRONTIERU.

ELITA II: FRONTIER je na mene ostavila utisak ravan Lemingsima II i Populousu II, ukratko – još bolji nastavak već odlične igre. Još kraće: fenomenalno! Postoji mogućnost da sam subjektivan, ali verujem da će mnogi deliti moje mišljenje, a sigurno svi koji su već bili zahvaćeni ELITNOM groznicom. Neka vas ne obeshrabri težina i kompleksnost igre – izgleda da je vredna toga, već na prvi pogled. A šta se sve još krije ispod površine...

Koliko će vam dragocenih disketa trebati za ovo zadovoljstvo? Nemojte se onesvestiti JEDNA DISKETA! Da, sve je stalo na jednu jedinu disketu, i ostalo je mesta za status, ako ste štedljivi. Uživajte.

90%

Mean Arenas

It's show time!!! Ovom rečenicom počinjao je TV šou u popularnom filmu Trkač.

Damir Meštrović

Borci izuzetnih fizičkih i psihičkih sposobnosti sukobljavaju se u bitci na život i smrt u ogromnom podzemnom kompleksu, koji drži najpopularnija TV stanica na svetu. Milionski medijum vas posmatra, dok iza svakog ćoška čuči skrivena opasnost. Iz te izuzetne, natčovečanske bitke živ može izaći samo jedan, a to ste VI.

Čemu sve ovo? Men Arenas je u stvari isto što i Trkač. Na početku vas dočekuju dva simpatična komentatora, Buzz McCloud i Bob Bilinski, koji vam na šaljiv i dosetljiv način objašnjavaju šta vas čeka posle starta. Sigurno će vam pažnju skrenuti vrlo dobre i dugačke digitalizacije govora, kao i razni „fazoni" koje izvode Buzz i Bob, pored kojih ćete se sigurno nasmejati. Kada vam dosadi da ih gledate, stisnite dugme i ...

Evo nas sada na mukama da li da odmah startujemo ili da izaberemo opcije. Ako ste izabrali opcije, videćete da možete birati jednog ili dva igrača. Vi i vaš drug (ili drugarica) možete igrati, ali ne zajedno, već kad zagine jedan, igra drugi. Tu su još i opcije za svakog igrača, gde možete isključiti brbljanje komentatora i skandiranje publike tipa jaooo, jeee, buuu. . Takođe, možete videti i pasvorde koje ste pokupili tokom igre. Izvan tih opcija nalazi se još i mogućnost igranja pred-table u kojoj ćete se upoznati sa svim što je za igru bitno. Ko već ima iskustva upisaće pasvord i krenuti sa nekim težim tablama.

E sad, krenuli ste sa igrom i vidite da dole ima nekih stvarčica. Skroz levo je mapa trenutnog nivoa, koja se reguliše sa tasterima F1-vidljivi su novčići i neprijatelji,

F2-samo neprijatelji,
F3-samo novčići,
F4-zidovi i prepreke.

U upotrebi su još i tasteri F9-pasvordi koje ste pokupili i F10-poruke. Osim mape, tu se nalazi i broj bombi koje imate, plavih, koje uništavaju sve na ekranu i crvenih koje ubijaju neprijatelje u vašem pravcu. U tri prozora u sredini ekrana pojavljivaće se ključevi, koje pokupite, i razni predmeti. Energetski bilans označen je narandžastom trakom sa desne strane. Slova Bonus i Credit su od velike važnosti. Sakupljanjem žutih slova B sklapate reč Bonus i svaka sakupljena reč daje po jedno slovo reči Credit, koju kada ispunite dobijate ekstra život. Izgleda teško, ali na jednoj tabli ima na desetine slova B. Osim toga nailazićete i na mnoge druge dodatke, kao što su štitovi, prva pomoć, ubrzanje, bombe i desetine drugih.

F1-Vidljivi su novčići i neprijatelji

Postoje četiri tipa tabli - zona. To su Robo, Dungeon, Rainbow i Starship. Svaka zona je grafički drugačija, drugačije su boje, pa i neprijatelji nisu baš isti. Ono što je zajedničko jeste isti cilj, pokupiti sve novčiće. Radnja se odvija u lavirintu koji je začinjen svim mogućim cakama i preprekama. Tu su razne vrste poda od zaleđenog, na kome ne možete mirovati, do pokretnih pločica, raznih ubitačnih tečnosti . Zatim tu su teleporti, razni prekidači koji aktiviraju skrivene mehanizme, laseri koji se naizmenično uključuju, rupe u podu... Tu su i neizbežni gnjavatori koji žele da vas učine pokojnim, ima ih toliko da bi njihov opis zahtevao pola stranice. Sve je to fantastično ukomponovano, tako da vam ni jednog trenutka ne bude dosadno ili da zažudite za nekom drugom igrom. Zone su u početku vrlo lake, a na svakih pet možete igrati dodatnu gde za određeno vreme možete pokupiti po koji život i zaraditi neki poen. Digitalizovani poklici gledaoca učiniće atmosferu još prijatnijom.

Ova igra bi lako mogla postati hit. Ja bih je opisao kao nešto između Pac Man-a i Alien Breed-a, ali mnogo zanimljivije, jednostavno super. Da vam pokažem koliko vas mi volimo, daću vam neke password-e, tek toliko ako negde zaglavite. Uf, to su: S2QJCLMUZLE2WMK4K4, UZXKQFGEYFS2WAK4K4...

MEAN ARENAS (2D)
ICE

80% 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 90%

5. BATTLE SQUADRON AS
6. MEAN ARENAS AS
7. OVERKILL

ARKADNE IGRE

Tarbos IV

Pripremio: Pavle Vukadinović

I tako, Tar prizva Thornahuuma, kralja pakla, gospodara svih demone i napada ge. Posla duga bitke ni jedan ne beša pobednik, ni jedan pobeđeni Na kraju kralj odluči da se prede i pomeša svoje postojanja, svoj um sa umom svoge aina All, pre svega on zavetova svog brata Bralkura na vernost Tarbosu, da mu pomogne kad god mu buda potrebno. I bi tako!

– Pobedio sam svog oca. Sada imam njegovu moć On ja blo kao Bog Da. Ja sam Bog sada. TARBOS, BOG HAOSA.

Bogovi.

Kantoun pređa pogledom prako kruga učitelje To su bila Dvanaastorica, najmoćniji Tragači Liramiona. Malo ih je koji bi mogli pomisliti da ih izazovu.

– Ipak, sad, ko će reći šta možemo da uradimo u vezi sa ovom pretnjom?

Pročistio je grlo. „Braćo moja, nalazimo se u strašnoj situaciji. Naš bivši brat, Tar, pomešao ja svoja postojanja sa Kraljem pakla." Ostali su bez daha, a onda svi počeša da govora istovremeno

„All..." „Kako ja mogao..." „To ja sumanuto!"

Kantoun podiža ruku, zahtevajući tišinu Oni se umiriša „Istina ja, braćo Već sam poslao poruku kralju Marakahnu. U međuvremenu, mi moramo pokušati de ga zaustavimo."

Dvanaestorica pogledaša jedan u drugog. Zajedno, oni formiraša magičnu silu kojoj ne beše ravna. Ipak, svaki od njih ja osećao da ća vrlo verovatno izgubiti svoje života u nadolazećoj bici Kantoun se zagleda u svakog od tih učitelja . „Krenimo, braćo!"

Tarbos je sadeo na prestolu koji je istoplo iz valikog kamenog bloka Blok ja u stvari bio deo građevine njegove kuća koje se srušila. Nasmešio se i pogledao dola na uništenu zemlju koja je ležale oko njega. Čuo je zvuk Bio ja to Kantoun sa Dvanaestoricom

„Ah, Kantoune," izjevio ja sa očitim zadovoljstvom „Došli ste da mi se poklonite. Dobro."

Kantoun stade, zagrobnog izraza na licu.

Onako ja kao što sam sa bojao da će biti, pomislio je, moč je bila previše za njega.

„Mi nismo došli da ti se poklonimo, Tar Mi smo došli da te zaustavimo Mi..." Tarbosov glasni smeh ga prekinu Postajao ja glasniji i glasniji i sve više manijakalan Dvanaestorica se zgledaše Suze su lile niz Tarbosovo lice izgledalo je kao da nikade neće prestati Konačno sa smirio i uspeo de govori ne cerekajući se previše „Vi, vi hoćete da zaustavite MENE?"

Ponovo je počeo da se guši od smeha. Zatim, posle nekoliko trenutaka, ponovo se uozbiljio Probojno je pogledao dola na Kantouna i Dvanaestoricu.

„Sada ozbiljno Prvo i pre svega, zvaćete ma Tarbos Drugo, JA sam sada bog. Bog Hacse, i očekujem odgovarajuće obožavanje Dakle, ako hočete de živite, spustite sa na kolena."

Dvenaestorice su bili šokirani ovim prikazom ludile Kantoun Im se okrenu „Prijatelji moji," rekao ja smirenim glasom, „tako je kao što sam se bojao Mi moramo udružiti naše moći i uništiti ga." Zagledali su se jedan u drugog, a onda, jedan za drugim, svi uđoše u stanje magičnog transa

Držeći se za ruka, njih trinaestorica formiraše krug Trinaestorica mračnih čarobnjaka tonula su sve dublja u trans, dok su graške znoja izbijale na njihovim obrvama. Kugla čista energije formirala se u cantru kruga. Rasla je, pulsirajući u mnogim bojama. Onda se raširi i sjuri ka Tarbosu brzinom svetlosti. Tarbos, koji je sve ovo posmatrao, podiža ruku i odbi neverovatnu silu bez naprezanja. Ustao je, na viša raspoložan, i progovorio. Njegov glas je bio užasan, na više ljudski. „Dakla, nećete da se poklonita pred svojim pravim gospodarem? Jadna budala! Svi vi ćeta pomreti, ovde i sada!"

Uz ta reči on podiže ruku. Iz njegovog dlana probi se gejzir crne energije koja sa ustremi ka krugu čarobnjaka Efekat ja bio užasavajući. Bili su razneti na komada pra nego što su stigli da reaguju

U meduvremenu, kraj Marakahn primio je poruku svog breta i sedeo sa svojim savetnicima u velikom holu svoje citadela „Pe, Mandek? Šta čarobnjeci kažu o ovoj pretnji?"

Mandek, starac zaogmut sivom mantijom Čuvara Ravntože, ustada i reče zagrobnim glasom: „Vaša Viscati, mojih jedanaestoro braća i ja razmišljali smo o ovome cala noći Mi mislimo da ova napast mora biti uništena pra nego što on postana naš usud."

Kralj tiho razmisli o tome i reča: „Vrlo dobro. Ja mislim da ja u ovoj stvari magija jedino rešenja. All može li on biti zaustavljen?" Pogledao je gora u Mandeke, koji se zakašlja i odgovori: „Moguće je, Vaša Visosti. Postoje prastare čarolija za kontrolu nad Gospodarem demona, što ja ovaj Tar postao ako možemo verovati priči Vrhovnog učitelja Kantouna."

Kralj je izgledao primetno uznemiren. „Ja verujem mom bratu, Mandek On na bi poslao ovakvu poruku ako nije potpuno siguran" Mandak ja oborio pogled. „Naravno, Vaša Visosti."

Svi Amiga časopisi koji se bave opisima igera imaju igrometar. S tim u vezi, Amiga Styla nastavlja ideju igrometra iz prošlog broja. Naš igromatar se sastoji od ocene za grafiku i zvuk, ukupna ocene (nalazi se u diaketi ispred naslova) koja nije prosek prethodna dve ocena, a predstavlja stvarnu vrednost igre. Takode, u igrometru stoji i položaj igra na žanrovskoj listi sa strane 28.

Ocena u igrometru sastavljaju autor opisa i dva člana Redakcije. U ovom broju ta dvojica su: Pavla Vukadinović i Smail Ališić.

NAZIV IGRE **(BROJ DISKETA)**
IZDAVAČ

Grafika — 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 — Zvuk

MESTO NA LISTI

TIP IGRE

Nejnovija igra su predstavljena zahvaljujući Amiga Fort-u i Zen Soft-u. Amiga Fort ja podelio sva objavljene najnovija igre našim saradnicima, a Zen Soft ja pomogao pri prikupljanju evih igara iz ovog broja za snep-šotovanja, odnosno vađenja slika.

U prošlom, šestom broju napravili amo dva greška. Autor slika „Tha Prophet" i „U amiraj dana" na drugoj strani je Damir Meštrović, i autor članka „Syndicate" sa strana 34 ja Vladimir Vodalov.

Ovom prilikom se izvinjavamo autorima zbog navedenih propusta.

Space M.A.X.

Pavle Vukadinović

Jako je veliki broj dobrih igara koje iz nakih tehničkih ili drugih razloga nikada nisu postala hit, a neka su čak neprimećena i potpuno zapostavljene. Ovaj put pred nama je igra sa manje-više originalnom idejom i veoma lepom grafikom, uključujući i nekoliko odličnih digitalizacija, ali sa jednom, izgleda velikom, manom - na nemačkom je. Sad, da bih ispravio ovu nepravdu, ja sam se potrudio i posedeo nekoliko dana i noći uz ovu igru a rezultat mog ispitivanja je pred vama.

Ova igra stavlja vas u ulogu vođe projekta za izgradnju svemirske stanice u orbiti oko Zemlje. **M.A.X.** je u stvari skraćenica za „materials processing astrophisics experimental".

Pošto odaberete da li ćete učestvovati samo u montaži stanice ili u celom projektu, upišete svoje ime i odredite nivo težina. Pred vama će se pojaviti lepo urađen glavni ekran koji predstavlja vašu komandnu prostoriju. Ispred vas nalazi se dvanaest monitora, mapa sveta na kojoj su označena sletišta i uzletišta za šatlove i sedam ikona u dnu ekrana preko kojih se mogu tražiti razni izveštaji, informacije, lansirati šatlovi itd. O ikonama kasnije, a pred sobom imate dvanaest ekrana.

Četiri monitora sa leva strane prikazuju vremenske prilike iznad baza za sletanja šatlova. Četiri monitora sa desne strane prikazuju trenutan položaj vaših šatlova (na početku igre sva 4 šatla su spremna za lansiranje). Direktno naspram vas nalazi se monitor na kojem vidite trenutan broj tankova za gorivo i raketnih nosača za H.L.L.V. (da bi se lansirao H.L.L.V. potreban je tank za gorivo i četiri raketna nosača) i trenutan broj raketnih nosača za šatlova (da bi se lansirao šatl potrebna su dve raketna nosača i jedan tank za gorivo). Ispod opisanih monitora nalaze se još tri ekrana. Prvi ekran (sa leva na desno) prikazuje trenutan broj pilota (**kommandant/pilot**) i vođa misija (**missionspezialist**) u orbiti. Zatim, broj montera i osoblja stanice koje je bolesno (**krank**), štrajkuje (**streikend**) ili je pokojno (**verstorben**), broj potrebnog osoblja, broj celokupne posade u orbiti, broj mesta za spavanja u orbiteru-šatlu ili stanici, broj modula za prebivanja (**wohnmodull**) koja stanice poseduje i broj mesta za spavanje u orbitalnoj bolnici. Drugi ekran prikazuje orbitalnu stanicu, njen trenutni izgled. Treći ekran prikazuje snabdevanje namimicama, vodom i opremom u orbiti. Pošto ste sada upoznati sa namenama svih ekrana, vreme je da se nešto više kaže o onih sedam ikona.

1-Info Kada kliknete na ovu ikonu dobijate na raspolaganje sedam novih opcija: **Gewinnie**-prihodi od raznih istraživanja u orbiti, **Gewalter** - plata članovima posade po danu provedenom u orbiti, **Shutle Platz** - cena za korištenje sletišta i uzletišta za šatlova. Šatlovi se lansiraju samo iz Kennedy space center. **Shutle Transport Systema** - cena goriva za H.L.L.V. i šatlove, cena šatlova na dan, cene raketnih nosača za šatlove (po dva) i H.L.L.V (po četiri) i cena za transport šatlova u Kennedy space center., **Modulla** (podaci o broju modula u orbiti, montiranih modula, aktivnih modula, isključenih modula, cenama gotovih modula i cenama za proizvodnju modula. **Zins/Ver** - godišnja kamata (**zinssatz**) i dobitak od osiguranja (**versicherung**), **Vertrag** - podaci o tome koji moduli po ugovoru obavezno moraju biti montirani na tom nivou i koliko je osoblja potrebno

2-Report Ovde takođe dobijate nekoliko podopcija, a to su. **Gewinne** - vaši lični prihodi, **Scores**-hi scorelista, **Taglich** - cene istraživanja na dan i broj potrebnih modula, količina i cena posade te cena za održavanja šatlova u orbiti i modula. **Budget** - podaci o troškovima, trenutnom stanju budžeta i danima (zadatim, proteklim i preostalim)

3-Start Lansiranje šatlova (konačno!!!). Izabiranjem ove opcije nestaće glavni ekran i pojaviće se novi, podeljen na tri dela. Sa desne strane videćete spisak od četiri šatla i jednog H.L.L.V. (heavy lift launch vehicle), a sa leve sliku šatla ili H.L.L.V.-a na čija ste ime doveli pokazivač. Šatlovi se razlikuju po nosivosti (najviše može poneti H.L.L.V., ali on ne nosi posadu). Ako kliknete na šatl dobićete opciju za ukrcavanja posada (**crew einladen**). Obavezna posada se automatski ukrcava (dva pilota i jedan vođa misija). Osim njih možete ukrcati još četvoricu, a birate između: 2 kosmonauta (**weltraumarzt**), 17 članova posada stanice (**bedienunga crew**) i 20 montera (**monteurs**). Kosmonauti su potrebni za uključivanje modula, a monteri za njihovo postavljanje. Kada odredite posadu kliknete na „OK" i dobijate opciju za utovar modula. Module neću opisivati posebno (ima ih 16 vrsta). Samo da napomenem: oni čija je ime ispisano zelenom bojom neophodni su (bar po jedan mora biti u sastavu stanica), plavi su laboratorije, a žuti (logistički modul) je pristaništa za šatl. Kada završite sa utovarom kliknite na „OK", a zatim na launch i šatl je lansiran. U slučaju da lansirate H.L.L.V. posle opcije za utovar modula dobijate opciju za utovar opreme i namirnica (samo ako stanice ima u svom sklopu aktivne: command modul, solar array i heat radiator).

4-In Orbit Sastavljanje stanice (samo ako u orbiti imate montere i module). Odmah ćete uočiti nekoliko opcija u dnu ekrana, a to su: **Assembla** - kliktanjem na ovu opciju dobijate spisak modula i podatke o tome koliko ih je u orbiti, upropašteno ili aktivno. Izaberite ime nekog modula koji imate u orbiti i vraćate se na ekran sa stanicom, pa sklapanje može da počne. U gornjem levom uglu vidite odabrani modul. Sa strelicama u donjem delu ekrana pomerate modul (odnosno usporavate ili ubrzavate), a cilj je da ga namestite na priključak nekog drugog modula. Kada mislite da ste ga dobro postavili kliknite na žutu ikonu sa dve strelice i počeće montaža. **Max** - pomeranja stanice u okviru ekrana, **Thruster** - aktiviranje motora na stanici (ako su montirani), **Exit** - povratak na glavni ekran.

5-Landen Spuštanja šatlova. Pojaviče se spisak šatlova, a pored njihovih imena pisače „in orbit" ako je šatl u orbiti. Kliknite na jedan takav šatl (naravno, ako želite da ga spustite) i dobićete opciju za ukrcavanje posada (najvažnije je spustiti one koji su na riziku - at risk i one koji su bolesni - krank). Kada ste završili izaberite „OK" i moći ćete da module koji nisu montirani vratite na zemlju (ne preporučuje se). Zatim dobijate izbor od četiri sletna mesta (izaberite ono iznad kojeg je vreme „gut"). Kada ste završili, kliknite na **opciju za** lansiranje (iznad desnog „OK").

6-Warten Ubrzavanje vremena.

7-Extras Uobičajena opcija: snimanje, učitavanje pozicije itd. Osim toga, ovde možete uključiti digitalizacija sletanja i uzletanja šatlova.

Igra je odlično urađena, a problem sa nemačkim jezikom mislim da smo ovim tekstom rešili. Igra zauzima tri disketa za koja ne bih rekao da su uludo potrošena. Pa, sad pošto su sva prepreka otklonjena, možete da nadoknadite propušteno.

Igre iz senke

Problem časopisa kao što je naš jeste prostor. Trudimo se da damo opise novih programa poznatih softverskih kuća, jer, prirodno, čitaoce to najviše interesuje. Međutim, zbog tih bombastičnih naslova često neke dobre igre prođu nezapaženo, u senci.

Ova rubrika treba da pomogne u rešavanju tog problema i da pruži pravu informaciju u preporuku.



Alien Breed II

Ivan Antić

Prošlo je devet dugih godina od prvog početka kada su IPC članovi Džonson i Stoun amrvili invaziju vanzemaljaca na daljinsku svemirsku stanicu. Devet godina horor je obustavljen. All sada samo što nije počeo...

I da je prošlo devet a ne dve godine između ALIEN BREED I ALIEEN BREED II vredelo je čekati. Programeri „TEAM 17"-a koji od igre FULL CONTRACT do danas prave isključivo hitove i maga hitova (OVERDRIVE, SUPER FROG, BODY BLOWS GALACTIC), napravili su igru koja prevazilazi sva što su dosad uradili. Igra je stvarno neponovljiva, likovi su mnogo bolje urađeni i animirani nego u prvom delu, pozadina je u 32 boje (srećnici sa Amigom 1200 imaju pozadinu u 256 boja što je pravi doživljaj), slike između nivoa su fenomenalne, zvuk i muzika su fantastični (TEAM 17 kvalitet), multi skrol ekrana besprekoran. Za sve one koji nisu imali prilika da igraju ALIEN BREED (ako takvih ima) igra je lavirinteko-pucačka. Jedan ili dva ratnika gledana iz ptičije perspektive izvršavaju zadatke po kompleksnim nivoima koji su zadati na početku nivoa. Da im sve ne bi išlo lako tu su horda vanzemaljaca (podsećaju na one iz filma „ALIENS") koja raznovrsnim arsenalom uklanjate sa puta.

Na početku igre pod opcijama birate da li ćete igrati sami ili udvoje, svoj lik od ponuđena četiri REFFERTOO, STONE, JOHNSON, ZULLUX (lik birate u zavisnosti koja oružja ima, da li ima skaner i koja jačine, koliko ima kredita i ključeva) da li da ako igraju dva igrača svako ima svoje kredite (INDIVIDUAL) ili da ih dala (SHARE), težinu igre i snimanje i učitavanja HIGH SCORE lista. Kada sve odredite kako vam odgovara, počinjete igru.

U gornjem delu ekrana nalaze se informacije o igraču 1, a u donjem o igraču 2. (energija, broj života, šaržera i ključeva i koliko imate kredita). Sve ovo se troši tako da mora da se obnavlja. Možete obnavljati skupljajući stvari usput ili kupovati ih u terminalima.

Stvari koje skupljate usput su:

Crveni krst na belom polju – obnavljanja energije

Krug sa znakom uzvika – ekstra život

Crveni pravougaonik – šaržer

Žuti pravougaonik – ključ

Zeleni pravougaonik – 100 kredita

Narandžasti pravougaonik – 1000 kredita

Ako na nivou pronađete terminal u njega ulazite tako što mu skroz priđete i pritisneta „SPACE". U njemu se nalaze sledeće stvari:

– WEAPON SUPLIES

Ovde kupujete oružja. Od ponuđanih oružja imata. MACHINE GUN (najslabije oružje), TRIPLE LASER (solidno i precizno oružje) HOMING MISSLES (efikasno oružja koje prati toplotu, tako da samo pogađa vanzemaljce gde god bili), FLAME TROWER (bacač plamena izuzetno efikasan), REBOUNDERS (jako oružja koja se odbija od zidova), HAND GRANADES (solidno i precizno oružje), REMOTE LOCATON SCANNER (mapa nivoa). Sva oružja se mogu kupiti u tri nivoa LOW (najlošije), MEDIUM (srednje), HIGH (najbolje).



Uvodni ekran Alien Breed II obećava dobru avanturu

– TOOL SUPLIES. Ovde kupujete AMMO CHARGE (šaržer), FIRST AID KIT (obnavljanje energije), KEY PACK (šest ključeva), EXTRA LIFE CLONE (ekstra život)

– MISSION OBJECTIVE

Šta treba da uradite na nivou (ovo dobijate na početku svakog nivoa, ali u slučaju da zaboravite koristiće vam)

– GAME STATISTIC

Informacije koliko ste vanzemaljaca sredili, koliko imate bodova, čime ste sve naoružani i sl

– INTEX INFOBASE – informacije o igri.

EXIT – izlaz iz terminala

Za sve oni koji žele nauku bez muka, ukratko šta treba na kom nivou da se uradi:

NIVO 1 POVRŠINA

Spušteni ste na planetu. Cilj vam je da pronađete ulaz u civilnu zgradu koja se nalazi u gornjem desnom uglu. Od start pozicije idite skroz desno pa malo gore do uskog prolaza između cevi se vaše leve strane, dalje idite gde vas put vodi i stići ćete do ulaze u zgradu. Čuvajte se automatskih sigurnosnih helikoptera jer svaki kontakt sa njima odnosi život, najbolje je da ih zaobilazite.

NIVO 2 CIVILNA ZGRADA

Ušli ste u magacin zgrade. Morate pronaći i uništiti osam anti-materijskih regulatora. Po uništenju svih osam aktiviraće se odbrojavanje do samouništenja nivoa, vi brzo produžite u deck-lift 2. Da bi imali dovoljno vremena da stignete u deck-lift 2 uništite regulator broj 3 zadnji.

NIVO 3

Pronađite i uništite terminal 1 koji se nalazi u gornjem delu ekrana i pre nego što nivo eksplodira produžite u deck lift 2

NIVO 4

Pronađite zlatni ključ koji se otprilike nalazi u donjem levom uglu ekrana i polako (samouništenje nije aktivirano) produžite u deck lift 2.

NIVO 5

Morate pronaći kontrolni kompjuter koji se nalazi u sredini gornjeg dela ekrana (pokretna traka koja ne radi je povezana sa njim, to će vam pomoći da ga nađete). Priđite mu sa desne strane (tamo gde je označeno strelicama i što je moguće brže idite dole u pravcu pokretne trake. Doći ćete do dugačkoga tunela, idite skroz dole i naići ćete na velika metalna vrata. Stanite sa njihove desne strane. Kada priđe mehanizam za uništavanje vucite dole, vrata će se otvoriti i vi ste na sledećem nivou.

NIVO 6

Cilj ovog nivoa je da u deck lift, koji se nalazi skroz desno, stignete pre nego što sve eksplodira.

NIVO 7 ZGRADA NAUČNIH ISTRAŽIVANJA (737373)

Ušli ste u zgradu naučnih istraživanja. Morate pronaći laserski top i aktivirati ga tako da uništi vrata koja vode do deck lifta 2. Aktiviraćete ga pritiskom na dugme sa njegove desne strane. Pazite se malih lasera koji ga čuvaju – izuzetno su opasni.

NIVO 8

Pronađite crveni ključ da bi vam se otvorila vrata koja voda do deck lifta 2. Pazite se belih eksplozivnih lopti koja se nalaze na putu do lifta, kontakt se njima oduzima život. Pucajte u njih iz daljina i oduzeće vam samo jednu kocku energija.

NIVO 8

Brzo morate sići u deck lift 2 pre nego što sve eksplodira. Lift se nalazi skroz levo.

NIVO 10

Bezopasni gas ja ispušten na ovom nivou. Za svaki slučaj svi izlazi se ovog nivoa su zatvoreni. Pronađite izvor gasa koji se nalazi u sredini desnog dela ekrana (do njega vodi uski prolaz) i zatvorite ga tako što ćete da ga gađate bacačem plamena (FLAME TROWER). Polako produžite do deck lifta iz koga ste došli.

NIVO 11

Morate brzo doći u deck lift 2 koji vodi u zgradu vojnih istraživanja. Usput vas čekaju izuzetno opasni vojni laseri (oduzimaju vam život ako vas pogoda). Jedino ih možete uništiti oružjem REBOUNDERS.

NIVO 12 ZGRADA VOJNIH ISTRAŽIVANJA (309383)

Pronađite i uništite mehanički odbrambeni sistem (velika kugla se zupcima) koji sa nalazi u velikoj prostoriji u desnom delu akrana. Najlakše ćete ga uništiti tako što prvo pucate u njega, čim krene na vse sakrijte se u donji ili gornji ćošak, kad se vrati ponovite postupak. Pazite, svaki kontakt sa njim oduzima život.

NIVO 13

Pronađite četiri pretena za skeniranja koja su raspoređena po uglovima ekrana. Stanite na svaki tako da poplave. Kad svi poplave brzo idite u deck lift iz kog ste došli.

NIVO 14

Pronađite i uništite nedovršenu odbrambenu stanicu. Uništićete ja tako što ćete pucati u njene četiri plave lampe dok sve na eksplodiraju. Onda brzo idite u deck lift iz kog ste došli.

NIVO 15

Pronađite četiri ključa koja izgledaju kao plave loptice. I brzo produžite u deck lift 2.

NIVO 15 POVRŠINA

Ponovo se nalazite na površini. Očistili ste celu koloniju, ali još niste našli ni traga od vanzemaljske jazbina. Da biste našli jazbinu, morate preći most koji se nalazi skroz u donjem desnom uglu ekrana.

NIVO 17

Nalazite se u ogromnom tunelu koji vodi nagora. Idite gore i uništavajte sve pred sobom (pazite da ne upadate u neku od mnogobrojnih rupa) dok na stignete do vanzemaljske matice, uništite ja i tu ja kraj igra.

Igra zauzima tri diskete i potreban joj ja 1Mb. Ovako dobru igru skoro nećete videti (sem ako se uskoro ne pojavi ALIEN BREED II SPECIAL EDITION). Morate da je snimite. U pronalaženju matice vanzemaljaca pomoći će vam jedino dve šifre:

ALIEN BREED II (3D)
TEAM 17

97%	100 90 80 70 60 50 40 30 20 10	96%

* ŠAMPION *	
1. ALIEN BREED II	AS
2. PROJECT X	AS

PLATFORMSKE

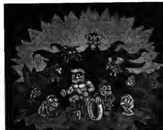


Cartoons

Demir Meštrović

Da li ste bili izviđač? Nekada ja kod nas postojao Savez izviđača, ali je vreme učinilo svoje. U svetu još uvek postoja takva udruženja, ali i njima ponestaja članova, tako da ja neko došao na ideju da napravi video igru se izviđačima.

Zaplet ja sledeći. Mali izviđač (napoznatog imena pa ču ga zvati Joca) dobio ja zadatak da sam proda kroz šumu punu zamki i tako postane stariji izviđač. Ali, taj test nija ni malo lak, šuma ja načičkana raznim opsenim bićima koja jedva čekaju da pojedu malog Jocu. Pošto Joca nija od juče, on poziva svog starijeg brata, inače polusupermena, da mu pomogna.



Junaci ove simpatične igre

Vaš zadatak ja da otpratite malog Jocu na sigurno, odnosno do vrata koja vode na sledeći nivo. To nija ni malo lako jer pred Jocom su svakakve prepreka, rupe u podu, vetre, nagazna mina... Ta prepreka uglavnom možete neutralisati ubacivanjem raznog kamenja u rupe ili aktiviranjem mina. Ako na možete da uništite neku prepreku, onda probajte da je zaobiđate. Čuvajte se svih živuljki jer iako ste supermen i možete leteti, isto tako možete i poginuti.

Igra ja vrlo prosta i preporučio bih ja uzrastu od 7 do 12 godina, što ne znači da, ako se osećate mladoliko, na možete igrati ovu zanimljivu igricu.

CARTOONS (2D)

80%	100 90 80 70 60 50 40 30 20 10	72%

14. FIRE AND ICE
15. CARTOONS
16. THE HUMANS

PLATFORMSKE



Overkill

Damir Meštrović

Pojevom **AGA** čipova otvorene su nova granice koje pružaju do sad naslućene mogućnosti u pogledu broje boje, rezolucije i grafike uopšte. Čast mi je da vam predstavim prvu svemirsku pucačinu napravljenu isključivo za **AGA** set čipova.



Za pretpostaviti ja bilo de će se odmah postaviti novi standard u pucečinama i to ne samo u grafici, već i u brzini izvođenja. PC je ovakve mogućnosti imao daleko pre Amige, doduše uz određene dodatke, ali ipak mnogo ranije. „Amigisti" su izvrgevani šalame ne račun njihovih „moćnih" kompjutera, e neki i sede misle de je PC neizmerno bolje sprave, ali su se prevarili. Sade slobodno možemo reći de sve što može PC može i Amige, ako na bolje, e ono podjednako dobro. De ovo eve nisu prazne reči znaju svi oni sretnici koji poseduju nova Amige, e ova igra sve to potvrđuje.

Vision Software je prvi probio led i za te zasluge njihovo ime će u istoriji biti zapisano zletnim slovima. No, da se malo posvetimo i nečinu ne koji je sve urađeno. Prvo što ćete zapaziti jeste uvodne slika i prateća muzike izuzetnog kvaliteta. Napravljene je u stilu „hard metal", prašteći ritam koji prodira u dušu, e urlajuća električna gitara naće vas ostaviti ravnodušnim. Pošto ste se siti naslušeli, verovatno ćeta poželeti de krenete se igrom, kad, ono, imate šta i de vidite. Sigurno će se u vama pobuditi misao: „Jao, kakve šare!". Radi se o tome da, dok se igra učitava, razna raznobojne šare prikivaju vam oči za TV ekran. One su napravljene u stilu „circle" iz DPaint-a, ali ne obično. Broj boje potvrđuje sve pretpostavke de nova Amige može prikazati više od 32 boje, e sve to radi priličnom brzinom.

Dakle, konačno stigosmo do igre. Odmah ćeta primetiti da ne ekranu ima sigurno bar' 64 boje. Teško ih je (ili nemoguće) izbrojati, pa zato tačan broj neću ni navoditi. Ne ekranu se pojevljuje ogroman svemirski brod i izbacuje vaš malecki se kojim trebe de se borite protiv razbesnelih hordi opasnih letelica. Ovde se dogeđe jedne čudne stvar, e to je de se animacije usporeve. To je, po mojoj pretpostavci, zbog veličine sprajta i njegova raznobojnosti. Ova nevolje bi se verovatno zauvek uklonila ugradnjom nekog memorijskog proširenje, što ide u prilog onoj jednakosti se PC mašiname, da je za iole komforan rad potrebo 4 MB. Nedam se de nisam napravio pometnju među vlasnicime 1200-tki. No, de nastavimo delje. Vaš brod se nalazi ne nekoj plavoj planeti čiji su stanovnici vrlo ratoborni. Raznobojni sprajtovi juriće oko vas i zasipati vas bombama. Povlačenjem ručice levo ili desno, što predstavije ravan kretanje vašeg brode, dodevaćete ili oduzimati gas. Kade budete prestali se kretanjem, vaš brod će pod dejstvom inercije polako usporavati de bi ne kraju potpuno stao. Cilj igre je, naravno, potamaniti svu gamad koje zagađuje tako divnu planetu. Oružje se kojim to radite je dosta raznovrsno i kako ubijete neprijatelje, tako će se pojavljivati. Sve obevezno kupite, jer se municije troši. Kao pomoć u igri imete redar celokupnog terena koji se nalazi u vrhu ekrana. Na njemu svetleće tačkice predstavljaju neprijatelje, što je od velike koristi. Često ćete uhvatiti sebe kako gledate samo u radar, a uopšte ne obraćate pažnju ne osnovni ekran. Druga pomoć je štit koji aktivirate se **Space**. Količine štita je predstavljene u uglu iznad bodova u vidu crvene crte. Treće pomoć je, ma, hej, ne postoji treća. Broj života je svakako nedovoljan, e ne početku ih imate tri. Zato kupite sve što možete jer, ne svakih 25000 bodova dobijate jedan ekstra. Kade konačno pređete tablu, birate sledeću planetu ne koju idete. Planeta ili tabli ima ukupno 16. Kada pređete u drugu orbitu menje se i izgled tabla. Sade se nalazite u ljubičastim tunelime, čiji multi skrol prosto hipnotiše.

Zaključak je da se u ovoj igri ne iskorištavaju sve mogućnosti novih **AGA** čipova, ali je naspram starih igare se 500-tke ovo nešto fantastično. Budućnost obećsve nove i još bolja igre, možde se ne Zapadu neka već pojavila, ko zne. Ako nemate Amigu 1200, e vaš je drug ima, i vi odete kod njega, desiće vam se ono što i meni, „Je moram imati ovaj računar!!!".

OVERKILL (2D)

Grafika	Muzika
93%	83%

6. MEAN ARENAS AS
7. OVERKILL
8. CHAOS ENGINE

ARKADNE

Top-lista Amiga Style-a

1. SENSIBLE SOCCER
2. FLASHBACK
3. CHAOS ENGINE
4. LEMMINGS II.
5. DESERT STRIKE
6. CANNON FODER
7. STREET FIGHTER II.
8. SUPER FROG
9. SETTLERS
10. FRONTIER
11. PINBAL FANTASIES
12. WALKER
13. THE LOST VIKINGS
14. FIRE FORCE
15. CAMPAIG-N
16. MOTORHEAD
17. WING COMMANDER
18. BUBBA'N STIX
19. GOAL
20. CREATURES
21. NAUGHTY ONES
22. MORTAL COMBAT
23. TETRIS PRO
24. BODY BLOWS
25. DOGFIGHT
26. F17 CHELLENGE
27. ARABIA NIGHTS
28. MICRO MACHINES
29. TROLLS
30. LETHAL WEAPON

Top-listu smo dobili od Amiga Fort-a.

AMIStyle

s.o.s. . . . s.o.s. . . . s.o.s. . . . s.o.s. . . . s.o.s. . . .

The Lost Vikings nivoi:

Nivo 1: STRT	Nivo 19: PLNG
Nivo 2: GR8T	Nivo 20: DTRY
Nivo 3: TLPT	Nivo 21: JNKR
Nivo 4: GRND	Nivo 22: CBLT
Nivo 5: LLM0	Nivo 23: H0PP
Nivo 6: FL0T	Nivo 24: SMRT
Nivo 7: TRSS	Nivo 25: V8TR
Nivo 8: PRHS	Nivo 26: NFL8
Nivo 9: CVRN	Nivo 27: WKYY
Nivo 10: BBLS	Nivo 28: CNB0
Nivo 11: VLCE	Nivo 29: 8BLL
Nivo 12: QCKS	Nivo 30: TRDR
Nivo 13: PHR0	Nivo 31: FNTM
Nivo 14: C1R0	Nivo 32: WRLR
Nivo 15: SPKS	Nivo 33: TRPD
Nivo 16: JMNN	Nivo 34: TFFF
Nivo 17: TTRS	Nivo 35: FRGT
Nivo 18: JLLY	Nivo 36: 4RN4

Nicky 2 nivoi:

Nivo 2: DRACO	Nivo 6. PALET
Nivo 3: ATIKH	Nivo 7: MIURA
Nivo 4: FIRAM	Nivo 8: SLORY
Nivo 5: LURNA	

Assesin nivoi:

Nivo 2: DRACO	Nivo 6: PALET
Nivo 3: ATIKH	Nivo 7: MIURA
Nivo 4: FIRAM	Nivo 8: SLORY
Nivo 5: LURNA	

Pripremio: Ivan Antić

One Step Beyond nivoi:

1	48474	35	01477	69	00317
2	39943	36	22965	70	62432
3	22881	37	24442	71	62749
4	62824	38	47407	72	59645
5	20189	39	06313	73	56858
B	17457	40	53720	74	50967
7	37626	41	60033	75	42289
8	55089	42	48217	7B	27720
9	27173	43	42714	77	0447B
10	1B720	44	25395	78	32193
11	43893	45	02573	79	36666
12	60613	46	27968	80	03323
13	38970	47	30541	81	39989
14	34047	48	16487	82	43312
15	07461	49	23514	83	17765
18	4152B	50	16487	84	61077
17	49009	51	40001	85	13306
18	25001	52	56488	B6	08847
19	08474	53	30953	87	22153
20	33475	54	21905	B8	31000
21	41949	55	52858	B9	53153
22	09688	56	09227	90	18617
23	51837	57	62085	91	06243
24	61725	58	0577B	92	24851
25	48026	59	02325	93	31085
26	44215	60	08101	94	95936
27	26705	61	1042B	95	21485
28	05384	62	18527	96	11885
29	32089	63	28953	97	33370
30	37473	64	47480	9B	45255
31	04026	65	10897	99	13089
32	41499	66	58377	100	58344
33	45525	67	03738		
34	21488	68	62115		

Desert Strike misije:

Misije 2. LQJLORY
Misija 3: ALJJHZR
Misija 4: OTTKEZN
Završna animacija: IVNNSJW

Super Frog

Nivo na koma žabac leti i puca u PROJECT X stilu: 837122

Assassin- U haj skor tabelu upiše se kao MIDAN za beskonačno života.
Awesome- Na energy/cargo ekranu dotaraj kursor u gornji levi ugao i stisni + na tastaturi za bezbroj života i štit.
Dojo Dan- Ako vam je igra preteška, pre starta ukucajte WOOLANKIDKICKSBUTT. Koristite tastere F8 i F9 za besmrtnost i dodatna živote.
Ishar- Kombinacijom raznih supstanci dobijaju se čarobni napici, evo nekih od njih: Štit- 1 rat brain, 1 salamander oil, 1 dried mistletoe, 1 gargoyle claw. Povećanje psihičke snage- 1 salamander oil, 1 dried mistletoe, 1 rat brain. Ako ste pronašli od kojih se supstanci dobijaju ostali napici, pošaljite nam spisak.
Lemmings II- U uvodnom skrinu kliknite u sva četiri ćoška ekrana dok ne čujete poznato „let's go". Sada možete startovati od bilo koje table i to sa 60 leminga.

Damir Meštrović

Deo liste igara koje su izdate ili je trebalo da budu izdate u poslednjih nekoliko meseci

Igre	Izdevač	Tim	Game Ganre	AGA	CD32
Hardcore	21st Century Digital Ill				
Simon The Sorceror	Adventuresoft		Adventure	Yes	
Addictive!	Black Legend				
Fear	Black Legend				
StarDust	Bloodhouse		Shoot'em up		
Fantastic Voyage	Centaur			Yes	Yes
Cosmic SpaceHead	CodeMasters		Arcade Adv		
Curse of Enchantia 2	Core Design		Adventure	Yes	
Darkmere	Core Design		Arcade Adv.		
Heimdall 2	Core Design		Iso. Adv		
Cyberace	Cyberdreams		Racing		
I Have No Mouth	Cyberdreams		Adventure		
Boot!	Daze		Football		
Elizabeth I	Daze	Ascon	Strategy	Yes	
Flight Sim Toolkit	Domark	SIMIS	FlightSim.		
F1	Domark	Lankhor	Racing		
International Rugby	Domark		Rugby		
BioSphere	EA	Bullfrog	Strategy	Only	Yes
Creation	EA	Bullfrog		Yes	
EA Ice Hockey	EA		Sports		
Pip	EA	Bullfrog		Yes	
Campaign 2	Empire		Wargame		
Cyberspace	Empire		3D RPG		
DreamWeb	Empire		Adventure		
Maelstrom	Empire		Strategy?		
Twilight 2000	Empire		3D sim	Yes	
Genesis	Flair		Adventure	Yes	Yes
Liverpool	Grandslam		Sports		
Nick Faldo's Golf	Grandslam		GolfSim.	Yes	Yes
Realms Of Darkness	Grandslam		RPG		
7. Sword Of Mendor	Grandslam		RPG		Yes
Tansai	Grandslam		Arcade Adv		
Disposable Hero	Gremlin		Shoot'em up		
K240	Gremlin		Strategy		
Litil Divil	Gremlin		Arcade Adv.	Only	Only
Legend Of Soracil	Gremlin		RPG/Adv.	Only	Yes
Lotus Turbo Trilogy	Gremlin		Racing		Only
Utopia 2	Gremlin		God/Strat.	Yes	Yes
Zool 2	Gremlin		Platform	Only	Yes
Global Chaos	Hex		Rave Music	Only	Only
Akire	ICE		Only	Only	
Total Carnage	ICE		Shoot'em up		
Detroit	Impressions		Strategy		
The Blue and the Gr	Impressions		Wargame		
Buzz Aldrins Race	Interplay				
Star Trek 25th aniv.	Interplay		Adventure	Only	
Survival	Kompart UK		Strategy	Only	
Naughty Ones	Kompart UK		Platform		
Batman Returns	Konami	Denton Des.	Beat'em up		
Legends	Krisalis		RPG		
The Lost Kingdoms	Krisalis		RPG		
Day Of The Tentacle	LucasArts		Adventure	Only	Yes
Genesia	Microids		God/Strat.		
A.T.A.C.	Microprose		Action/Strat.		
B17 Fl. Fortress	Microprose		FlightSim.	Yes	Yes
F117A	Microprose		FlightSim.		
Fields Of Glory	Microprose		WAR/Action		
Formula One Gr.Prix	Microprose		F1 Sim	Only	Only
Harrier Jump Jet	Microprose		FlightSim		
Pirates! Gold	Microprose		Strategy	Only	Only
Sub War 2050	Microprose				
The Legacy	Microprose	Magnetic Scr.	RPG	Yes	Yes
Brut.Sports Football	Millenium		Sport		
Daughter of Serpents	Millenium		Adventure	Only	Yes
Dinoworlds	Millenium		Adventure	Yes	Yes
Operation Starfish	Millenium		Platform	Yes	Yes
T-Rex	Millenium		Jump-n-Run	Only	Yes
Beastball	Mindscape				
Captiva 2	Mindscape		Tony Crowther		
Champions	Mindscape				
Drive Fractulus	Mindscape		SUE/Fl Sim.	Only	Only
Flag	Mindscape				
Liberation	Mindscape			Yes	Yes
Mario is missing	Mindscape		Education		
Matamorphosis	Mindscape				
Sim City 2000	Mindscape		God/Strat.	Yes	Yes
Sim Farm	Mindscape	God/Strat.	Yes		
Son Of the Empire	Mindscape	RPG			
Wing Commander AGA		Mindscape	Action/SF	Only	Yes
Jack The Ripper	Mirage	Adventure			
Return t.t. Lost World	Mirage	Adventure	Only	Only	



Ishar II - Messengers Of Doom

Damir Meštrović

Posle pojava prvog dela i njegovog velikog uspeha, prirodna stvar je da se pojevi i nsatavak.

Ogromnim prostranstvima nedirnuta priroda putuje jedna misao, duh starog Jon-a, alhemičara iz Arborea-e. Konačno stigavši na cilj, u dvorac Zubarana, saopštava mu vesti da ja veliki Ishar u opasnosti i da svaki čas moža pokleknuti pred zlim silama. Zla sila su okupirala i samog Jon-a, sateravši ga u ćošak kao miša u mišolovku. Pošto je Jon suviše star za pustolovina, jedini koji može zaustaviti pad lagendemog utvrdanja, Ishar- a, ja Zubaren.



Nastavak poznate avanture

Ponovo su momci iz Silmarila-a sali za računar i napravili dobar poseo, ali da li dovoljno dobar da zaseni svoga prethodnika? Po učitavanju Ishar- a videćete da je ekran izmenjen. Da krenemo od vrha...

Irvan'a Island ja oalrvo na koma se trenutno nalazite. Pored njega je broj dana i sati koliko je prošio od početka mialje. Svaki sat prolazi za oko 2-3 minuta. Da, upravo časovnik ja našto izuzetno, nešto što daje realaličnost igri. Sve ima svoj kraj, pa tako mora jednom i da se smrkne, a vaš junak da se umori. Zato ćete morati da pazite u koja doba dana idete nekom u posetu.

Zatim, u dnu ekrana opcija su malo promenjena. Umesto action i attack, sada se tu nalaza četiri ikona. Act-ikona pokazuje par sličica, koje vem na sasvim jasan način govora šta možate raditi. Broj operacija je smanjen i tu su najvažnije: regrutovanja, izbacivanja iz družina, ubijanje člana družina, prva pomoć. Peta opcija je mapa, ali na ona beskorisna iz prvog dela. Sada u svako doba vidita svoju poziciju kao svetleću tačku, pa je vrlo teško izgubiti se. Mapa sa sastoji iz više dalova i na početku igre su vam doalupna samo dva. Sledeća ikona vam pokazuje trenutno anergetsko stanja, koliko ste bogati, tj. koliko novaca imate i broj iskustvenih poena. Dalja, sledeća ikona pokazuje šta imate u rukama i koja magija daluje na vas. I četvrta je u stveri skup magije koja lik može da izveda. Tu ćete primetiti i mnoga nove magije, a i likovi su sada mnogo bogatiji. Jedino što je možda negativno ja to što magija na možeta naučiti u školi kao u prvom dalu, već će povećanjem iskustva rasti i njihov broj.

Klikom na ima lika, akroz dola, pojevijuje se poznata tabela predmata koja nosita. Uglavnom ja sve isto kao u prvom delu, osim rada sa novcem koji ja dosta poboljšan. Tu bi mogla pasti i mala kritika da je pozadina dosta loša i cma, pa se, na primer, orna gljive gotovo ni na vida.

Ostala nem je još desna strana akrana. Tu se nalaze opcije za enimenja pozicija (koja sa na plaća), a poslednja ja posebno zanimljiva jer pruža mogućnost transformacija neka stare snimljena pozicija, vaše omiljena družina, u fajl koji možeta koristiti kao da sta sad snimili poziciju. Tu je još i kompas, kao i opcija za raspoređivanja ljudi u formacija. Šest pravaca kretanja potpuno su jasni, a ispod su oružja koje trenutno možala koristiti.

Sa tehnička strana igra ja izvrsno urađana. Likova u igri ima oko osamdesal (80). Pored svih iz prvog dala sretaćeta i obilja novih, ali njihove osobina nisu ostala ista, tako da su naki slabiji, a neki jači nago što sta navikli. Kad smo već kod osobina da napomenam da su sada mnogo bolja raspoređana, tako da ja moguća sresti i vrlo snažna i spraina likove, koji bi mogli i drvo iz korena iščupati, a na slabunjeva kao u prvom dalu. Predmeti i oružja su takođa izmanjeni ili dopunjeni novim primercima, kao auperštit, oklop, kaciga i sekire, koja nanosi oštećanja čak dvadeset pet (25). Povećan je broj raznih radnjica u kojima možeta kupiti sve od igla do lokomotive, pa čak i životinje. Neprijatelji au takođa novi i ima ih više vrsta nego u prvom dalu. Osim toga mnogo su „tvrđi", pa ćete se već na početku igre zapitati da li ih je moguće ubiti ili su neuništivi. Ukoliko istrajete, bićete nagrađeni.

Najzad, najvažnije osobina igre su grafika i muzika. Na prvi pogled grafika će vam se učiniti mnogo lošijom nego u prvom dalu. Već posla par minuta uvidećete da ja to sve privid. Kako vreme prolazi počeće da pada mrak i akran će se zatamnati. Osim toga, predali pored kojih prolazita au mnogo detaljniji i raznovrsniji, a na kao u prvom dalu. Tako ćate sretati razne građavina, mostove, dokove... Jedina zamarka jeste što je ipak ave moglo biti malo doteranija. Novi likovi su mogli biti raznobojniji i sa mekšim senkema, mada ja i ovako solidno. Muziku u toku igre moći ćeta slušati samo na novijim mašinama, što je prava šteta, jer se divno ukiapa uz radnju koja se odvija na ekranu. Ako, pak, namata 1200-tku, morećeta se zadovoljiti efektima i šumovima, kao kreketanjem žaba i zujanjem pčela, koji vas prata gda god pošli.

Kada se sve sabere, oduzme i izvrše druga operacija, Ishar II, osim diskala više, pruža dostojnu zamenu za starog, pomalo zaboravljenog Ishar-a. Nedavno su se pojavila i dorađena verzija za Amigu 1200 i HD i ko zna kakve još. Ako imate vremena, a nemata para da svaki čas kupujeta igre koja dosade za par dana, uzmite Ishar II Messengers Of Doom.

ISHAR II (3D)
SILMARILS

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

93% | 87%

4. TREAS. OF THE SAV. F. AS
5. ISHAR II AS
6. BARD'S TALE I

RPG


77%

Wonder Dog

Veljko Vuković

Iza ovog naziva igre krije se novi junak firme „Cora Design". „Čudno kuče" je jedne vrlo lepo urađene platformska arkada. Džukelin zadatak je da očisti zadate nivoa od raznih nepnjateljski raspoloženih životinje. Prvi nivo je "čudne šume" - što bi rekao Koje. Sestoji se od tri zone i dva velika neprijatelja. Prvi od njih je Strašilo koje treba da upucate dok se ne raspadne, dok vas juri njegove glava. Drugi čuvar je nedefinisani stvor (recimo, medved, koji leti uz pomoć balone), a vaš je zadatak da ih probušite. U šumi vas iščekuju zeke, ježevi, tvorovi, ptice (koje neodoljivo podsećaju na patka Daču) i lisice. Može vam se desiti da u toku skakanja po platformame i grenema naglo budete povučeni u nebo. To znači da ste otkrili bonus nivo ne kome vam jedino preostaje da sa uživanjem pokupite dijamante, kosti i ostale poslastice.

Posle završenog nivoa, sledi bonus koji zavisi od broja kosku koje ste pokupili. Drugi nivo predstavlje put kroz Kučeći Grad. Vašu šetnju ometaju novi maštoviti protivnici: mačke, drugi džukci i buldog bokser koji će vas prijateljski uhvatiti za vrat i izbušiti vam glavu kao bokserski džak. Na ovom nivou pojavljuju se i nevidljive platforme koje ćete prepoznati po tome što ne njime uglavnom stoje neke poslastice a nema nikakvog načine da se do njih dođe. Tu će vam pomoći vaše super uši kojima možete da letite, to jest, da lebdite nekoliko sekundi. Zaletite se sa susednog automobile i uz malo sreće stаćete na nevidljivu platformu. Ovde srećemo ženu s oklagijom i tipa sa cigarom kao glavne neprijatelje.



Treći nivo je dubrište. Od protivnika, tu su mačke i momci ne motornma. Tu se prvi put pojavljuju i dušeci za odskakanje do visokih platformi. Ali, budite oprezni, jer se iza dušake nalazi uglavnom staklo, pogubno za vašu energiju. Četvrti nivo je izlet ne Mesec od sire. Kako je kuče tu dospelo, nemam pojma. Napedaju vas miševi i debeli, uhranjeni miševi. Tu se ponekad nade i neki stvor nalik ne Jetije koji zahteve nekoliko pogodeka više nego obično smetalo. Povremeno će se iznad kučeta pojaviti leteći tanjir koji će ispustiti svemirce koji žele da vas se reše. Moj savet je da ubrzate korak i da se ne upuštate u tuču sa posetiocime. Vaše glavno smetalo ovog nivoa je Sad (!?!)

Četvrti nivo je planete vanzemeljaca. Ovo je stvarno najčudniji nivo. Od protivnika možete sresti leteće prasiće, majmune sa kišobranom mesto repe, duhove i ostalu menažeriju. Tokom igre možete pokupiti nekoliko različitih drangulija: kosti, uši (energija), dijamante, smajlije itd. Ako vam se čini da ne možete da prođete u neki prolaz, zaletite se i uklizajte...

Ekran je podeljen ne, gle čude, na dva dela. U gornjem se odvija makljaža, a dole su zapisani podaci o skoru, životima i energiji (cukijevo lice se menja u zavisnosti od količine uderaca koje je primio). Tu je indikator jačine pucanja. Što više držite dugme ne džojstiku, to će zvezde, koje su inače vaše glavno i jedino oružje, više odskakati od zemlje. Da ne biste igru stalno igrali ispočetka, posle svakog nivoa koji pređete dobićete šifru. Nju ukucate ne startnom skrinu i nastavljate...

Šifre su sledeće: Level 2 - LEMONADE, Level 3 - PHARMA, Level 4 ULTIMATE, Level 5 - DANIELLE

Ono što igru čini lepom i privlačnom je to što je sve vrlo lepo zamešano. Grafika je, što kažu, sočne, puna boja, a sprajtovi su malo karikirani. Tu je i vrlo lepo necrtana pozadina, zavisno od nivoa. Muzika je super urađene i podseća na muziku iz 80-ih (ko sluša „Jamiroquai"-a, znaće). Zvučnih efekata ime malo, ali su savršeno odebrani i uklopljeni, kao da gledate crtani film. Sve u svemu, igru vredi videti i igrati. Steje ne dva diskete i nema zamornog učitavanje koje bi vam zasmetalo. Narevno, zahteve 1Mb...

WONDERDOG (2D)

Grafika	Zvuk
87%	83%

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

18. THE HUMANS
19. WONDERDOG
20. ROBOCOD

PLATFORMSKE



Prime Mover

Nešto između - Lotus-a i Hang On-a

Ljubiša Anđelković

Koliko ste se pute, gledajući na televizoru trke motora, zapitali kako uspevaju da pri onako velikim brziname češu kolenime asfalt. U stvemosti, to je zaista teško izvesti, ali u svetu igara to uopšte nije problem. Pokušajte i vi ...

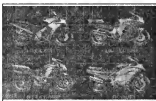
Mnogi od vas koji imaju priliku da čitaju ovaj tekst, sanjaju ili su bar poželeli da voze neku moćnu mašinu i pri tome da dostižu i brzina veće od 180mph, a da pri toma na ugroza ni seba, ni druge. Posle legendarnog Hang On-a , Red Zon-a, na pianu simulecija vožnji (motora), nije sa mnogo napredovalo. De to ne ostane tako pobrinuli su se programeri firme Psygnosis, izbacivši na tržište novu simulaciju vožnje motora Prima Mover. Ova igra je nešto izmedu Lotus-a i Hang On-a, a koliko je napredovale u odnosu na njih, pokušaću da vam opišem, bar dok je na nabavite.

Uvod u igru je fenomanalan, ali ga pogledajte sami, kao iznenađenje pred samu igru. Posle uvode, ne raspolegenju su vam sledeće opcija (od dole, ne gore): Options: u ovoj opciji možete podešavati određene paremetre kao što su: kako upravljeti motorom, koju muziku slušati (na raspolaganju su vam 4 melodija), da li snimiti Highscora (praporučujem vam da isključite ovu opciju, ne znam iz kojih razloge, ali igra se blokire ako snimete) i, na krsju, de li slušati muziku ili zvučne efekte. Highscora: u ovoj opciji možeta videti listu nejboljih vozača. Practice Racing: ovom opcijom možeta voziti (uvežbavati) svaku od 12 ponuđenih staza. Start Geme: ovom opcijom krećemo se igrom.

Ne raspolagenju vam je devat takmičare, izabirete jednog, unosite svoje podetke: ima, starost, visina, težine (mada stvarno na znam da li to utiča na neki paremetar igre). Kade ste i to uradili uležite u novi meni, gde su vam na raspolaganju sledeće opcije. Quit Racing, ovom opcijom vraćate se u prethodni meni, to jest prekidete sezonu. Loed/Save: ovom opcijom učitavate ili snimete poziciju. Rece Status: ovom opcijom možeta videti vašu trenutnu poziciju u ganaralnom plasmanu (kao i ostalih takmičare), i poziciju koju ste zauzeli u prethodnoj trci. New Bike: ovde možete promeniti svoj motor. Na raspoleganju vem je 5 motore sa čudnim imenime (Firebird, Rogue, Nitemere, Huricane, Hellcat). Tu su vam dati osnovni podeci o njime, kao i njihova slike. Next Track: ovom opcijom možate vidsti sledeću stazu, a dok budete gledali sliku staze sa osnovnim podacima o njoj, svireča vam himne zemlje u kojoj se ona nalazi. Race: konečno idemo de se trkamo!! Na startu krećete poslednji, sedmi. Strelice iznad motora označavaju one motora koje traba da prestignete. Ekren je podeljen ne dva dele. Gornji, veći, gde se odvija trka, i donji, manji, gde se naleze podaci o vremenu, brzini kojom idete, brzini u kojoj se nalazite, trenutnoj poziciji, broju obrtaja i vremenu nejboljeg kruga. U gornjem lsvom uglu nelazi se mape staze. Grafika je dobra, a multi-skrol je odličan. Jedino je možda loše to što su trka dosta brza, ell - procenite sami.



Izvrsna grafika je glavni adut ove igre



Ponuđene vrste motora

Svakome ko voli ovakvu vrstu igra, preporučio bih de je što pre uvrsti u svoju kolekciju, jer mene je prosto oduševile, a i vas će, nadam se. igre staje na svege dve diskete i, de biste je igrali, morate imati 1Mb.

Nekoliko opštih saveta: Pre nego što pokušate da postaneta svetski šampion, svaku stazu uvežbajte detaljno. Jer, od staze do staza sva je teže, i teško ćete se snalaziti ako ne poznajeta dobro sve krivine. Lakše će vam biti ako se budeta oslonili na mapu, koja ja odlično uređene. Ne njoj su obeležena baš sva krivina, kao i na stazi. Za duže i šire staza, sa manje krivine, uzimajte brže motore, a na stazama koje imaju doste krivine uzimajte sporije, ali startnija mašine. Kada budete hteli de snimete poziciju, najbolje je de prvi disk iskopirata još jednom, pa kade vam bude tražio prvi disk, ubacite iskopiran. Posle snimanja opet ređite sve po etarom.

PRIME MOVER (2D)
PSYGNOSIS

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

100% | 87%

3. LOTUS TURBO iii	AS
4. PRIME MOVER	AS
5. F1 CHALLENGE	

VOZAČKE



Rules of Engagement II

Veljko Vuković

Kraj 24 veka. Čovek je počeo da osvaja ogromna svemirska prostranstva i ujedinio svoja planate u zajednicu nazvanu „Federated Worlds" (u daljem tekstu FD). Istraživanja se nastavija do nepoznatih zvezdanih sistema, dok se kolonisti pripremaju za buduće naseljavanja. Ali, sa svakom otkrivenom planetom povećava se rizik od napada stranih oblika života nama poznatijim kao vanzemaljci. Sve češći su slučaji bitaka između brodova „FD"-a i vanzemaljskih razarača. Da stvar buda gora, druga grupa ujedinjenih planeta pod imenom „United Democratic Planets" (dalja u tekstu samo UDP) upravo je objsvila rat „FD"-u.

Vi ste u ulozi mladog, zelenog Kapetana krstarice „FD"-a. Vaš zadatak ja da zaštitite kolonista od napada vanzemaljaca, kojima su izloženi svakodnevno, da pomognete u ratu protiv „UDP"-a. Misija na startu imate nekoliko, njihova težina se kreće od Vary Easy do Hard. Misija se kreću od jednostavnog susrate dva naprijateljska broda, do korišćenja kompletna flote i jednih i drugih. Kako budeta napradovali kroz misije, vaš lik će napredovati, dobijati viša činove i odlikovanja.

Svojim brodom manevrišete uz pomoć nekoliko kontrolnih panela, svaki predodreden za pojedinu oblast: navigaciju, komunikaciju, taktiku, informaciju. Osnovni panel ja vrlo pregledan, tako da neća biti problema u stilu: „A gda mi je ovo? Gde mi ja ono?" Preko glavnog panela putem strelica dolazite do ostalih.

Borba igra glavnu ulogu u svim misijama. Bilo da štitite koloniju ili napadate neprijateljsku bazu, do puškaranja će uglavnom doći. Koristeći taktički panel možete podesiti svoja štitova i opremu za ometanja. Posle zauzimanja željenog položaja (shadow, evade, board itd.), na scenu stupaju laseri i rakete kojima uništavate neprijateljska brodove. Vaši blasteri mogu biti podešeni da nišana i gađaju veliku površinu broda ili određenu tačku žrtve. Na primer, uništiti pogonski deo broda bez razaranja ostatka. Tako neprijateljski brod možete uhvatiti u zamku. Iskrcavanja i zauzimanje takvog broda mnogo je korisnije nego jednostavno ga skinuti. Akcija iskrcavanja je prikazana na posebnom panelu na kome možete pratiti kretanja vaših trupa kroz neprijateljski brod. Preko tog panela zadajete i osnovna komande vašem timu. Ako imate igru „Breach 2", a trebalo bi da je imate nalazi se na prvoj disketi od četiri koliko zauzima „Rules Of Engagement2" možete koristiti istu za praćenje i igranja kompletna borbe između vojnika i vanzemaljaca na brodu. Ovo ja vrlo lepo urađeno tako da borbu možete da pratita do najsitnijih detalja, što na bi bilo moguća u standardnom panelu. Iskustvo u borbi i stečana oružja zadržavaju se kod vašeg lika kada se vratita u „Rules Of Engagement 2".

Ako se i posla svih završenih misija osećate kao da niste doživali pravu akciju, uz igru ida i „Builder"-editor. Uz pomoć njega možete bukvalno sve podesiti po svojoj želji. Sve, od boja kože vanzemaljaca do broja zvezda u određenom sistemu, prepušteno je vašoj mašti. Možete dizajnirati brodove „FD"-a i brodove malih zelenih. Za to vam je na raspolaganju nekoliko fabrika za svaki deo (turelu, motor, štitova, oružja itd.). Za vas s „bolesnim umom" dobra vest ja da možeta praviti i uvrnuta kreacija, na primer ogromen top samo sa prikačenim motorom.

Prezentacija „Rules Of Engagement 2" ja jasna i pregledna. Paneli i komanda izgledaju kao da su direktno preuzeti iz „Star Trek" filmova. Jedina zamerka igri ja ta da zbog toliko podataka uključenih u igru, ona postaje usporena u nekim delovima. Igra zaslužuje da je uvrstite u svoju kolekciju strateških igara. Doživećete puno sati uživanja ako imate jaču mašinu (čitaj hard-disk, ili bar dva drajva), ili neugodne trenutke čekanja pri učitavanju. A sada „Beam me up, Scoty!"...

RULES OF ENGAGEMENT
MINDCRAFT

83% · 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 · 43%

3. GENGIS KHAN	AS
4. RULES OF ENG.	AS
5. SPACE CRUSADE	

STRATEGIJE



Alien III

Ivan Antić

Firma Virgin poznata po igrama Goal, Dune, Supremacy, itd napravila ja igru po vsilkom filmskom hitu Alien III. Ako sta imali prilika da ga pogledate primetićete da igra na prati radnju filma. Ali za ovakvu igru i nije šteta, jer kako napraviti platformsku pucačinu sa jednim čudovištem na planeti koja nema nikakvog oružja. Ovako, stavljeni ste u ulogu Ripli koja naoružana uzijem, bacaćem plamena, bombama i izbacivačem granata mora da oslobodi zarobljene zarobljenika (interesantna rečenica) i usput sređuja Aliena koji izviru na sve strane. Igra prilično podseća na OCEAN-ov NAVY SEALS samo umesto što postavljate bombe i sređujate Arapa, oslobađate zatvorenika i sređujeta Aliena. Što se tiča tehničkih karakteristika igre, sasvim su solidne, jedino što je igra siromašna zvukom. Ripli ja jako lepo animirana, a takođa i Alieni. Na početku igre pod opcijama možete namestiti broj pokušaja (od 1 do 9 pokušaja) za prelaz nivoa, nivo težine, kontrolu sa džojstikom sa jednim dugmetom ili dva, i da li uz igru želite muziku ili zvučne efekte.

Igru počinjete na nivou u sektoru za ventilaciju, u gornjem delu ekrana nalaze se skener (desno) na kome vidite ako vam Alien prilazi (plava tačka) ili gde je zarobljenik (crvena tačka), broj zatvorenika koje treba osloboditi (na prvom nivou 4) koja oružja trenutno konstite, koliko imate energije, vreme za koje morate da završite misiju i broj bodova. Dok oslobadate zarobljenike usput možete naći punjenja za neko od oružja, prvu pomoć, duže trajanja skenera (skener posle nekog vremena nestane). Kad oslobodite sve zarobljenike morate pronaći izlaz.

Posla tri predena nivoa nailazite na većeg i otpornijeg Aliena koga morate srediti da biste prešli na sledeći nivo. Kada ga sredite, sledi nivo u kuhinji u kojoj ja još više zarobljanika i još više Aliena.

Igra staje na dve disketa i zahteva 1Mb. Ako volite platformske pucačine ovo ja prava igra za vas, ili ako vam se nije dopao kraj filma i želite da ga promenite – džojstik u šake, možda vam poda za rukom!

ALIEN III (2D)
VIRGIN

77% · 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 · 80%

10. GODS
11. ALIEN III
12. MORPH

PLATFORMSKE



Hired Guns

Nekima bi možda bilo dovoljno samo da kažem: „Ovu igru je napravio Psygnosis", ali ja ću ipak ići malo dalje.

Pavle Vukadinović

Posla ogromnih uspeha u svim žanrovima kompjutarskih igara, **Psygnoala** je odlučio da se okuša sa role playing igrama. Bogami, mogu vam reći da mu je uspelo. Momci iz **DMA design-a** su se potrudili i stvorili još jedan megahit. Naravno, sada će bar polovine od vas uzeti ove rečenice kao standardno trućanje o kvalitetu igre samo zato što ju je izdala poznata kuća, ali ni u kom slučaju nije tako. **Hired Guns** je tvorevina koje proširuje (i to enormno) granice RP igara.

Na početku igre neća vas, kao što ste to možda očekivali, zaprapastiti naki savršeni intro na nivou filma. U stvari, ja čak ni ne znam zašto se u igri dešava to što se dešava i zašto glavni junaci rade to što rade, ali to me ni malo na uznemirava. U svakom slučaju, ponešto sam ipak uspao sam da zaključim. Stvari stoje, otprilike, ovako. Na **nakoj** teraformiranoj planeti došlo je do **načega** što je izazvalo da kojekakvi roboti i kojekakvi domaći monstrumi podivljaju i napadnu koloniste. Sad, ova najezda izgleda da za sobom nije ostavila ni jedno živo ljudsko biće, a monstrumi su se nastanili po elektranama, skiadištime, laboratorijama itd. Možda je, u suštini, sve i poteklo iz neke laboratorije kao plod nekog neuspelog eksperimenta... (pa, tako to obično počinja). No, to ja sada nevažno. Važno je da je nešto čiji je naziv **TBS (Tesseract Battle Systam)** poalalo stanovitu grupicu od četiri plaćenike da povrati ono što je izgubljeno.

Ovo ja bilo što se tiče uvoda, a sad - igra. U igri vodita četiri od dvanaest ponuđenih likova. Oni se razlikuju po karakteristikama, početnoj opremi i naoružanju, a bogami i po izgledu. Njihova slike na početku su stravično dobro urađene, u visokoj razoluciji, i izgledaju kao pokupljene iz stripova. Likovi su stvarno šaroliki, od ljudi, preko kiborga, do pešadijskih borbenih mašine. Najvažnije je baš to šta je lik. Tako, na primer, ljudska bića mogu biti otrovana i ne mogu dugo da budu pod vodom bez vazduha, a mašine niti dišu, niti troše hranu, ell se zato više oštećuju pri padu. Oružje i početna oprema su takođe važni faktori i treba da utiču ne vaš izbor. Na kraju krajsva, isprobajte sve likove, pa ćete valjda naći ko vam najviše odgovara. Meni lično najviše odgovara ova kombinacija: **MC 128-7 CIM, Chaula Slygass, Rorlan Oacvergh** i **CIM-Lite**. Arsenal u igri takođe je raznovrstan i aadrži oružja koja strašno (al' strašno) podsećaju na ona iz filma Aliens, kao i mnoga druga.

Sad, svašta ja tu vama napričah ali ne kazah vam najvažnije. To je: OVU IGRU MOGU DA IGRAJU ČETIRI IGRAČA SA ISTOG KOMPJUTERA U ISTO VREME. Je l' vas šokiralo, a? Jeste? Nema više ono, ja čekam da ti odigraš, pa onda ja odigram, pa... ili ono igramo ti mi svi istu igru u isto vreme preko naših modema.. To je to, to je ono pravo! Istovremene akcije, upadi, uzajamno pokrivanje, kombinovani napedi, razne taktike. Četiri lika koja se istovremeno, upravljana od strana četiri različita uma, bore protiv istog neprijatelja. Ne znam dopirem li ja do vas, ali to je ono čemu RP igre teže od samog svog nastanka. Atmosfera koja se stvara pri igranju je neopisiva.

Da bi sve ovo bilo moguće, ekran je podeljen na četiri dela. Svaki pokazuje pogled igrača u 3D. Možda vam se čini da je sve to suviše malo i skučeno, ali varata se. Ekrani nisu mnogo manji od, recimo, onog u Eye of the Beholder sa po tri opcije i slikom lika pri vrhu ekrana. Prva opcija je inventar gde možete menjati oružje koje vam je u rukama, koristiti predmete, bacati nepotrebno itd. Druga opcija je mapa, pod uslovom da je imate. A treća opcija su status i karakteristike lika. U desnom gornjem uglu svakog ekrane nalaze se još kompas i skala koja pokazuje energiju lika. Kao što vidite, sve je lepo i jednostavno upakovano.

Najveća prednost ove igre u stvari je i njena jedina mana. Naime, nemate teoretske šanse da sami, bez bar još jednog igrača, preživite viša od jedne oblasti. Inače, ko god da je smišljao sve te hodnike, fazone, probleme i trikove, mora da je stopostotni genije, pošto je sve strašno lepo osmišljeno, a što je najbolje - tako i funkcioniše. Mislim de nema potrebe da posebno napominjem kako je grafika sjajna i zvučni efekti odlični, jedino tako može da bude kada je **Psygnosis** u pitanju. Igra je u originalu na pet disketa, ali kod nas kruži verzija na šest. Ona šesta vam ja potrebna de biste izbegli protivpiratsku zaštitu. To je sve.

I tako ae u dubini i tišini jedne jesenje noći, iz **nekog** stana na petom spratu **naka** zgrade čulo: RATATATATATATA... klik.... „Me, pucaj bre, PUCAJI", „Baci granatu kad kažem, BACI!", „BEŽI, BEŽI, BEŽI!" RATATATATATATATA... fiju ...BUUUM! „Evo ga ide, pomeri se!", RATATATATA „ Pe ne mane, budalo! Kad te dohvatim, gotov si!" RATATATATATATA... „...?!", „...?!!", „...!?!", „... AHHHHI NEEEEEEI RESETOVAO SEI POSLE SEDAM SATI IGRANJA SAM SE RESETOVAO...!!!"

HIRED GUNS (6D)
PSYGNOSIS

Grafika	Zvuk
100%	100%

1. DUNE II	AS
2. HIRED GUNS	AS
3. SPACE HULK	AS

ARKADNE STRATEGIJE



Space Hulk

Ili poznata igra na nov način

Irfan Ališić

Oni koji su upoznati se „poreklom" igre **Spece Cruseda** verovatno su bili zbunjeni kada se pojavila nova igra za Amigu pod nazivom **Space Hulk**, jer. . **Spaca Crusada** jeste - **Space Hulk**!

Naime. prva je samo kompjuterska verzija druge - na Zapadu popularna igra na tabli, prenesena sa svim pravilima, zapletom i junacima.

Dobro, pa šta je sad ovo? Dolazi iz **Electronic Arts**-a, dok je **Spaca Crusade** uradio **Gremlin**, konkurentska softverska kuća. Može li to biti povrede eutorskih prava, identična igra samo se izmenjenom grafikom? Naravno, ne. Neko se dosetio da bi se popularnost ove strategije mogle iskoristiti još jednom, da bi se uz neke značajne izmene u konceptu mogao napraviti još jedan hit

Ostavljani su osnovni elementi kao što su svemirski marinci (**Space Marines**), lavirint i naročito opasni vanzemaljci - **Genesteaiers**, uveden je 3-D arkadni deo, još neka novina i pojavila se prvenstveno arkadna igra sa ipak velikim udelom strategija.

Takođe, mnogo se radilo na stvaranju gotovo „horor" atmosfere. U to se možete uveriti već gledajući lepo urađeni uvod i slušajući jezovitu (ali kvalitetnu) muziku.

Nakon što odgledete pomenuti uvod, pojaviće se meni u kojem možete odabrati: **Mission Traning, Space Hulk i Deathwing**. Dakle: trening, pojedinačna misija i karijeru.

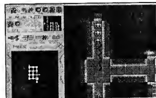
Pre svake misija, bila ona trening ili prava, pojaviča se vaš pretpostavljeni da vam u nekoliko moralno-uzdižućih rečenica objasni šta vas očekuje.

Oružja ne možete birati (za vas to obično čini Imperator) i moraćete se snaći sa onim što imate. To može biti i neka vrsta automatske puška ili bacač plamena, koji možete koristiti samo šest puta, nakon čega ste potpuno bespomoćni.

Kada misija počne, nečiji glas će podviknuti: „Ready!" i ukazaće se ekran koji sadrži pet 3-D **„Dungeon Master"** pogleda, za svakog od maksimalno pet marinaca koliko može biti u timu. Jedan od njih, centralni, veći je i predviđen je za vašu direktnu kontrolu. Da biste prebacili pogled bilo kog marinca na centralni ekran, kliknite desnim dugmetom miše na njegov ekrančić.

Odlično rešenje za spoj arkadne i strateške igre je komanda „FREEZE", koju ćete videti da flešuje na samom početku misije, što znači da je uključena i da, dok je takva, vreme **stoji**

ispod nje ćete videti jednu skalu koja se smanjuje. Kada stigne do kraja, FREEZE se isključuje i vreme ponovo teče, što znači da se neprijatelji kreću. Međutim, tada se i skala ponovo „puni" da biste mogli ponovo zamrznuti vreme i razmisliti o taktici



Taktički deo koji podseća na Spaca Crusade

U levom donjem uglu ekrana zapazićete „skeniranu" bližu okolinu. Kliknite desnim dugmetom miša na taj prostor i dobićete strategijski ekran sa nekim novim komendama. Njih koristite tako što odaberete marinca na velikom ekranu sa desne strane, odaberete naredbu i zatim opet na velikom ekranu mesto gde će se izvršiti. To može biti kretanje, pucanje, otvaranje vrata.. Po marincu ih može biti najviše pet i kada ste sigurni da ste učinili ono što ste želeli, kliknite na „GO" i odmrznite vreme, ako već niste, da se naredbe izvrše.

Svi marinci kojima trenutno vi ne upravljate direktno, sami će pucati na neprijatelja koje ugledaju

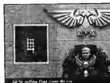
Iako upravljanje nije komplikovano, bilo bi najbolje da dobro savladate trening misije pre nego što krenete na prave ili, možda, čak na karijeru.

Na žalost, verovatno ćete otkriti da su neke misija isuviše teška čak i da nema izuzetno inteligentnog ponašanja vanzemaljaca. Ukoliko budu izloženi jakoj vatri, oni će se skloniti za ugao, tako da vam se mogu na taj način toliko približiti da jednostavno nećete stići da ih uništite, pogotovo što često napadaju u grupama i izuzetno su brzi.

Par saveta:

Nemojte koristiti **Freeze** dok vanzemaljac juriša na nekog od vaših marinaca. Čini se da ne možete odmah početi sa pucanjem kada ovu komandu isključite, pa se zbog toga neman može približiti, a onda...

Kada na strategijskom ekranu **zapazite** da se **Genestealer** približava vašem marincu, a da ovaj ne puca, prebacite se na 3-D ekran jer je gotovo sigurno da mu



Mission Briefing

je puška zaglavljena (**Jammed**). Moraćete „ručno" time da se pozabavite.

Kada vaš pretpostavljeni kaže da treba obezbediti (SECURE) neki deo lavirinta, to znači da na tom mestu treba zatvoriti vrata

Ne ostavljajte marinca pred zatvorenim vratima (pogotovo onim koja treba da ostanu zatvorena), jer ima nezgodan običaj da ih jednim pucnjem potpuno demolira.

Igra je nesumnjivo kvalitetna, ali je, definitivno, za one se dobrim živcima bilo zbog stalne napetosti, bilo zbog dugog učitavanja svaki put kada ne uspete da završite misiju, što može biti veoma, veoma često.

SPACE HULK (3D)
EOA

100% | 97%

2. HIRED GUNS AS
3. SPACE HULK AS
4. ANC. ART OF WAR AS

ARKADNE STRATEGIJE

Kao što vidite iz priložene tabela cene oglasa su date sa preciznom definicijom veličine
Manja oglasa naplaćujemo 2 DIN po stubačnom santimetru (širine jedan stubac)
Za uslove i način plaćanja oglasa, kao i eventualne nedoumice nazovite redakciju

1/1 crno bela 180 × 240 mm 150 DIN	**1/2** 180 × 118 mm III 88 × 240 mm 100 DIN
1/1 kolor 180 × 240 mm 400 DIN	**1/4** 88 × 118 mm 70 DIN; **1/8** 88× 57 mm 50 DIN



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler N° 1

☎ 011 / 190–124 i 101–372

SOFTWARE

Posedujemo najveci izbor programa preko 5000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE:

Arcade Pool (Team17 1D), **King's Table** (log. 3D), **Battle Toats** (fight 3D), **Charli Champ** (sak. 2D), **Super Melein Brothers** (ark. 3D), **Raider Cup** (golf 3D), **Death Or Glory** (FRP 7D), **Fi Racer Far President** (stra. adv. 1D), **Ultimate Pinball Quest** (flip 3D), **Formula 1 Challenge 94** (1D), **Heimdall II** (3D ark. 4D), **World Rugby** (man 1D), **Jet Strike** (puc. 2D), **Megablot** (tetris 1D), **Archery McLeanes Pool** (biljar 1D), **Dracula** (ark 2D), **Last Action Hera** (akc. 3D), **Total Carnage** (akc. puc. 3D), **Clift Hanger** (ark 1D), **Der Clou** (ark 4D), **Apocalypse** (puc 3D), **Dima's Quest** (ark 1D), **Perihelion** (FRP 5D), **Beneath a Steel Sky 100%** (adv. 15D), **Brian The Lian** (ark. 3D), **Manchester United II** (2D), **Skid Marks** (trke 3D), **Eye of Storm** (puc 2D), **Innocent Until Caught** (Sf adv. 10D), **Mr. Nutz Card Excelance** (pasijans 1D), **Manopoly** (1D)

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Imagine 3.O, Image Master RT v1.5O, Cammodore CD Toolkit, Light Rave, WordWorth v3.O, PPShow v4.O, Maxxon C++ Develaper, Video Tracker, Astro '94, AD Pro v2.5, Studia 16 v3.O, FM Synthesizer2

Real 3D v2 47 - AGA (HAM 8) support

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika so garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

AMIGA CENTAR software & hardware & servis

DISKETE:

- 3.5" 2DD od 15.-
- 3.5" 2HD od 16.-
- 5.25" 2DD od 10.-
- 5.25" 2HD od 15.-

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

KOMPJUTERI

- Amiga 600
- Amiga 600HD
- Amiga 2000 (v 2.05)
- Amiga 1200
- Amiga 4000/030
- Amiga 4000/040

ZA IZUZETNO POVOLJNE CENE

HARDWARE / DODACI

MEMORIJA 512Kb	100 dem
MEMORIJA 2Mb	320 dem
MEMORIJA za 500 plus	od 100 dem
MEMORIJA za 600	150 dem
SAMPLER GVP DSS	300 dem
DIGITALIZATOR SLIKE	od 550 dem
MIDI INTERFACE	150 dem
HARD DISK A590 plus	600 dem
HARD DISK 220Mb	1000 dem
MIŠ GOLDEN IMAGE	100 dem
KOLOR MONITOR 1940	1100 dem
KOLOR MONITOR 1084S	800 dem
HANDY SCANER 400dpi/64	400 dem
MODEM eksterni 2400	250 dem
CD ROM za A500	350 dem

AMIGA CD32
+ Joyboard + CD sa dve igre ... 850 DEM

AMIGA BOOKS literatura
samo kod nas

SKANDALOZNE CENE !!!

* Proširenje od 512 Kb	od 90 dem
* PCMCIA 2Mb	330 dem
* Modem 14400 + kabl	600 dem
* HD 220 Mb za A500	1000 dem
* Genlock ROCTEC	550 dem

Kod nas možete nabaviti najnoviji broj **AMIGA STYLE-a**

I OSTALO ZA VAŠ KOMPJUTER

OSTALE PONUDE

Quick Shot II	25	dem
Quick Shot II Turbo	35	dem
Kempston Pro Black	40	dem
Kempston Special	50	dem
Kempston Blue Star	60	dem
Special Mini	50	dem
Blue Star Mini	60	dem
Super Star	60	dem
Mega Star	60	dem
Filter stakleni	65	dem
Mouse pad	10	dem
Kutija za 80 disketa	30	dem
Modem Supra 24/96 FAX	350	dem
Supra 14400 FAX	800	dem
US ROBOTICS 14400	900	dem
Genlock ED PAL	850	dem
Genlock ED Y/C	1100	dem
Genlock ED SIRIUS	2000	dem
Epson LX 400/800	490	dem
Star LC 24/20	850	dem
HP IV (600x600)	3100	dem

AMIGA 1200

AMIGA 1200	980 DEM
A1200HD 40Mb	1280 DEM
A1200HD 84Mb	1450 DEM
A1200HD 120Mb	1600 DEM
A1200HD 210Mb	1850 DEM
4Mb Fast+Coproc.+Clock	800 DEM
MBX 030 accelerator	1700 DEM

AGA igre: Gunship 2000, Super Putty, Tornado, Beavers, Skidnmarks, Ultimate Body Blow, Lemings Internation, Karate+, Lotus Triology, Star Track (HD), Second Samurai

AGA uslužni: Imagine 3.0, WordWorth v3.0, Montage 24, SuperBasePro IV v1.3, Real 3D AGA, Brilliance, ADPro v2.5, Final Writer AnimationWorkshop Hanna&Barbera

i veliki broj profesionalnih programa za animaciju i titlovanje

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac

Sve reklamacije uvažavamo

AMIGA CENTAR
☎ 011/ 190–124
101–372

RAD. DANOM OD 10–19h
SUBOTOM OD 10 DO 14h

NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

ŠTA ĆEMO NA POSLEDNJU KOLOR STRANU?!

Autori: G. Podlipec i B. Parabucki

„...Mislim da bi pre svega trebalo de napravimo neki koncept, ono... Bar sam je uvek tako radio..."

„Dobro, slažem se, eli još uvek ne kontam o čemu treba de se piše..."

„Pa, znaš ono: televizija i kompjuterska grafika, u tri reči približiti ljudima..."

„A, kade to treba da bude gotovo?"

„Pa, deadlina ja za nekih sat-dva."

Šta ćemo na poslednju kolor stranu?

Još su pećinski ljudi osećali potrebu da iskažu svoje...

„Jesi li lud??? Pa imamo samo jednu stranu na raspolaganju!!!"

„Aaaa..."

Dakle... da iskažu svoja emocije slikajući, u to vreme, genijelne umetničke dele na zidovima svojih domove, koristeći do tade nepoznate tehnike mešanje više tečnosti različitih boja okupanih svatlošću sunca...

„Stani!"

... na znajući da su tim činom postali začetnici jednog novog, i za sve ostala, nepoznatog pravca u umetnosti.

„Dobro, 'ajde..."

Razvojem televizijske tehnologije i sazrevanjem televizijskog auditorijuma stvoria se potreba za grafičko ulepšavanje televizijske slike. Nekako u to vreme ljudi iz Commodore-a su osetili da je pravi momenet kada ne tržištu kućnih kompjutare trebe da se pojevi novi, bolji i superiorniji kompjuter koji će svojim grefičkim mogućnostima konkurenciju baciti na kolena. Naravno de ste o'me „skontali" da je reč o SPEKTRUMU... (tako ja tepam mojoj „prijeteljici" zbog spektra boje koji se ne njoj moža napraviti).

Vratimo se, dakle, u 1991. godinu.

„Koliko je znam Amiga se pojavila 1987. godine!"

„Koliko ja znam, mi smo počeli da redimo 1991. godine!"

„A, to si mislio..."

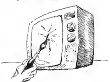
Dakle... u 1991. godinu. U Novom Sadu se oformile dvočlane ekipa...

„Jel' misliš ne nas dvojicu?"

„Me, de, ali možde to oni ne traba da zneju... ?"

Dakle, dvočlane ekipa, poznevaleca DeLuxa Paint-a. Standardno upotrebljiva razolucija ne njihovim...

„Misliš ne našim?"



„Me, ćuti..."

Dekle, na njihovim megabajtnim...

„Piše se 'Megabyte-nim'..."

„Prekini!"

Dakle, megabajtnim Amigema...

„Kako sad misliš de nastaviš rečenicu?"

„Otkud ja znam, kad me stalno prekidaš!"

„Pa, ništa, kreni iz početka."

„Dobro..."

Još su pećinski ljudi, oseć...

„Mislim de su taj deo već shvatili..."

„Aaaa..."

Dakle... Standardno upotrabljive rezolucija na njihovim megabejtnim Amigama nija mogla de se „odlapi" od lo-res-a i half-brite moda. U to doba, to je ipak predstavljalo napredak u odnosu na profesionalne karakter generatora koji su u svojoj paleti brojali osam boja i prikazivali slova na kojima nisu mogla da sa vrše nikakve „intervencije". Amige i DeLuxe Paint su u odnosu na to „doneli" pravo osveženje. Nemojte misliti da je sva išlo tako glatko... Nija dovoljno imati Amigu i neki Paint program da bi se moglo raditi na televiziji. Potrabno je imati i „vazu"...

„Jesi li lud?"

„Što?"

„Pa, na misliš valjda o toma da pišeš?"

„Naravno da na mislim!"

Dakla, trebalo je imeti emisla.

„'Oćemo li polako završavati ovaj tekst, pogledaj koliko je sati!"

„Iiii... Pa ništa konkretno nismo rekli!"

„Nema veze, reći ćemo u sledećem broju, a sada malo skrati..."

... Tako da vem u ovom broju na poslednjoj kolor strani prikazujem neka od „radova" koje su radili ljudi sa NS plus programa.

„Ali sad nas ja četvoro!?"

„Me, nama vaze, to ćemo u sledećem broju. Rekao bih de ovo nije dosta teksta ze jednu stranu..."

„Ali, nemamo više vremena!"

„Znam, ali misliš da su sva 'skontali'?"

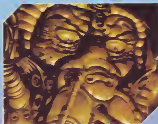
„Pojme nemam, ali o tome ćemo u sledećem broju!!!"

„Nak' ti buda. Obećavaš?"

„Pa, ako moram..."

„Ne moraš. No, Robi, 'ajda napravi još neku ilustreciju na brzinu, pa da brišemo svi kući!"

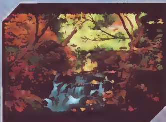
„A intervju? Kad će intervju? ..."

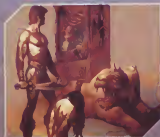




AMIGA style

Najljepše slike sa Polish Autumn Party-a








Инструменталисти


NEobičan hobi
NEobičan savet


















23.10
Mr. BIN


Sad
ili nikad
VIŠE